

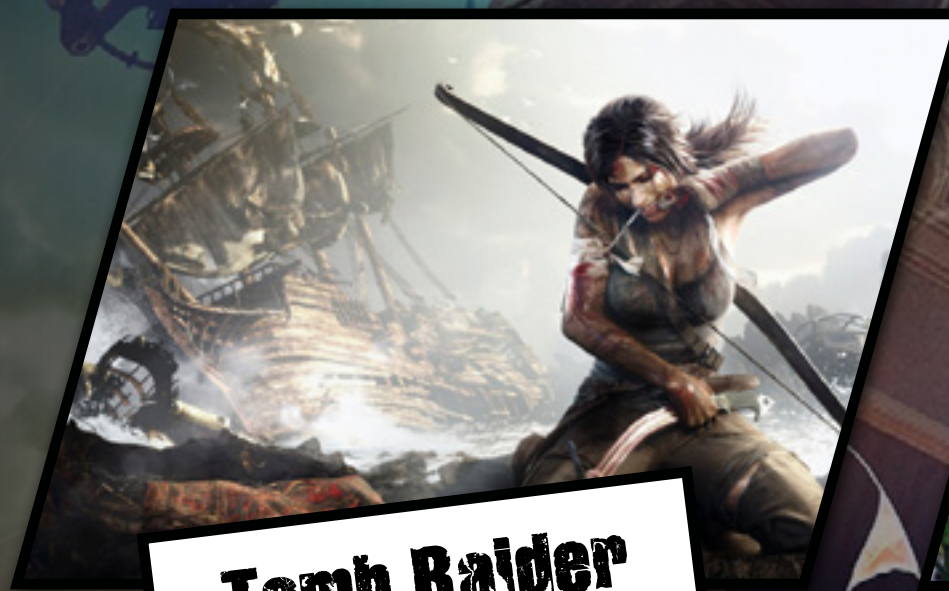
br. 59 mart 2013.

play!  
z i n e

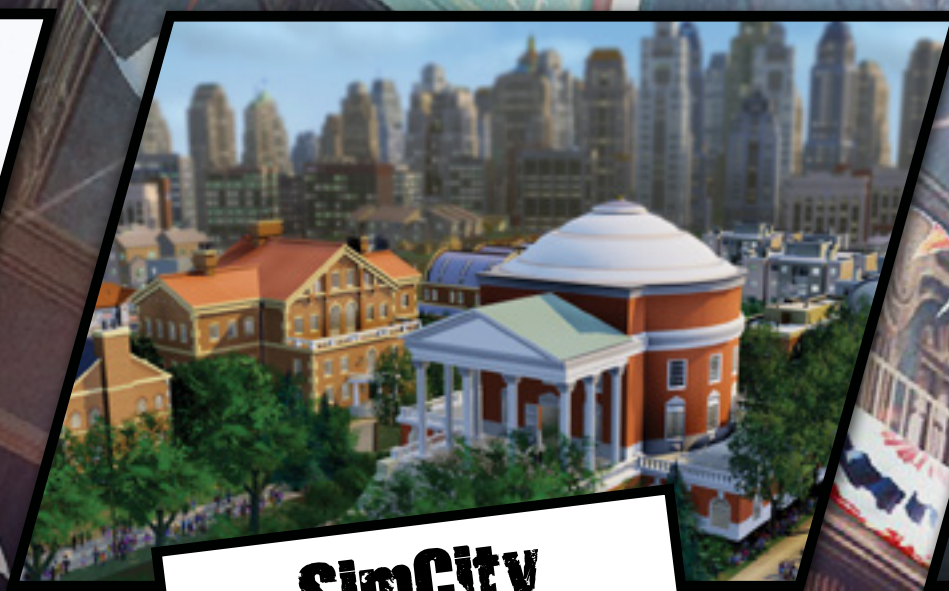
KLAN RUR

COVER STORY

# BioShock Infinite



Tomb Raider



SimCity



SC II: Heart of the Swarm

Alien Spidy | Metal Gear Solid V | God of War: Ascension | SNIPER 2 | Resident Evil 6 | Noobz | SLENDER: The Arrival | Tomb Raider: The Beginning



**BROJ 59 – MART 2013.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREDNIK:**

Aleksandar Ilić

**UREDNICI RUBRIKA:**

Nenad Dimitrijević

**REDAKCIJA:**

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

**SARADNICI:**

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmitar Đ.  
Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić

**ART DIREKTOR:**

Biljana Stojović

**PRELOM:**

Biljana Stojović

**KONTAKT:**

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,  
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan  
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog 6) :  
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. -  
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

**Pratite PLAY!**

# U OVOM BROJU... | PLAY! 59

**UVODNIK.....3**

**FLASH .....5**

**13TH PAGE.....13**

**CROSSOVER.....19**

• Noobz.....19

• Tomb Raider: The Beginning.....23

**PREVIEWS.....25**

• ARMA III Alpha.....25

**REVIEWS.....28**

• Tomb Raider.....29

• SimCity.....35

• StarCraft II: Heart of the Swarm.....38

• Alien Spidy.....40

• The Showdown Effect.....42

• SLENDER: The Arrival.....44

• The Walking Dead: Survival Instinct.....47

• BioShock Infinite.....50


• God of War: Ascension.....56

• SNIPER 2: Ghost Warrior.....59

• Resident Evil 6.....62



ELIMINATE

DRM, *opet*

Već godinama, DRM ili Digital Rights Management praksa je prst u oku igračima koja prosto neće da umre. Ako postoji neka šansa da niste upućeni šta tačno DRM znači, to je ukratko sledeći koncept – ako imate neki digitalni sadržaj, u ovom slučaju igre - one poseduju neki vid zaštite koji zavisi od određenih standarda koje morate ispuniti da bi koristili taj sadržaj i time dokazali da posedujete legalnu kopiju istog. U ovom slučaju se to svodi na to da igre imaju obaveznu onlajn komponentu pa tako ako nemate internet možete da se šišate.

Pored raznih načina i nametanja nekoliko rešenja u tom domenu, always online je nekako zauzeo prvo mesto i praksira se već nekoliko godina unazad. Na žalost izdavača koji prvenstveno i nameću tu vrstu zaštite, igrači se skoro uvek bune iz sasvim jasnih i očiglednih razloga. A očigledni razlozi su da se ovaj vid zaštite nekako uvek pojavljivao na igrama u kojima je fokus singleplejer i internet vam i ne treba. To je dovodilo do onda problema da se igra lepo ne sinhronizuje prilikom pucanja konekcije na par sekundi, da serveri na dan izlaska igre se raspadnu i da više od polovine igrača koji su platili za igru, ne mogu da je igraju. Tu je i naravno najočiglednije – kad vam vrisne net i igra se prekida, nebitno šta ste radili u tom trenutku. Neke igre su imale tajmout, neke ne.

U naslovima kao što su Diablo III i sada SimCity, izdavači su se kleli u sve živo da je internet konekcija potrebna kao poboljšavač iskustva. Kao nešto što će im igru učiniti mnogo boljom. Praksa je u oba slučaja pokazala dve stvari:

1. Koliko to nije tako u praksi.
2. .. i da su izdavači spremni da svesno lažu kupce mesecima unapred samo da bi isti kupili igru.

To je istina, to je najčistiji zaključak do kojeg možete doći, pogotovo stavka dva. Ne da obe igre mogu da rade sasvim fino oflajn već i tvrdnje da ne mogu, a poseduju tajmout, tvrde suprotno i u slučaju SimCity-ja su debunkirane sve tvrdnje od strane izdavača u bukvalno dva dana po izlasku igre. Ni u jednoj od ove dve pomenute igre, multiplejer ne igra uopšte bitnu ulogu. Tako da je DRM tu da se pobrine da igru mogu da igraju samo oni koji su je kupili i pritom kazni sve koji igru jesu kupili sa jednostavim ali frustrirajućim problemima koje DRM donosi kao što su gubljenje sekvencija, prekidanja igre na kritičnim mestima, nemogućnost pokretanja igre jer su serveri pretrpani ili prosto nisu dostupni. Sve to zarad bolje kontrole igrača i onoga što su oni platili u većini slučajeva 50+€. Bez opcije da igraju oflajn ako to žele.

Svojevremeno je Ubisoft bio pionir na ovom polju sa Assas-

sin's Creed-om II i time kao jednim od prvih, većih naslova koji je posedovao upravo ovaj vid zaštite. I bilo je naravno problema ali jedna stvar je bila jako drugačija – Ubisoft nije nikada tvrdio da je always online pogodnost nego upravo DRM i zaštita protiv piraterije. Naravno, tu su se desile tri stvari: 1. igra je svejedno piratizovana i radila je uredno oflajn 2. to nije naškodilo Ubisoftu i 3. na kraju su rešili da batale celu stvar sa DRM-om i napravili UPlay, Steamoliki Ubisoft servis. Već nekoliko istraživanja tokom godina su pokazali da piraterija kao takva ne odmaže izdavačima već čak pomaže besplatnim reklamiranjem njihovog proizvoda većoj publici koja ga bez piraterije nikad ne bi ni videla ni kupila, čime su oni dobijali nove mušterije i fanove njihovih franšiza. A sami izdavači su krivi jer veći deo novca ulažu pogrešno i u marketing pa posle pokušavaju da to sve naplate kroz igru po svaku cenu. Igrači to ne trpe još uvek tako lako.

I tako dolazimo do ovog broja PLAY!-a. Tu je par igara, odličnih igara koje baš zabole da li imate internet ili nemate. Tu je i jedna odlična igra koja pak baš brine o tome da li imate internet i plaćenu kopiju igre ali će vam u svakom slučaju baš iz tih zabludjenih i lažnih razloga upropastiti ceo doživljaj. Pokušajte da pogodite koja je igra u pitanju! Takođe smo malo listali po koji gejming strip i gledali po koji ... pa nazovimo to filmom. Samo listajte, sve će vam se samo javiti ako malo mislite dok listate o tome šta čitate.





**IN CASE  
OF FLAME  
SIGN OUT**



## SNIPER ELITE III

Potvrđeno je zvanično da 505 Games i Rebellion rade na Sniper Elite III igri. Novi Sniper Elite će se pojaviti negde naredne godine i izaćiće i za next gen konzole ali i za trenutnu generaciju konzola kao i PC. Veoma opsežno san njihove strane.

Priča će pratiti OSS snajpera po imenu Karl Ferburn i naravno dešava se tokom WWII. Iz Rebelliona tvrde kako su iznenađeni uspehom prošlogodišnjeg Sniper Elite v2 i veoma se raduju novom naslovu. Nekih detalja sem navedenog i nema u ovom trenutku.



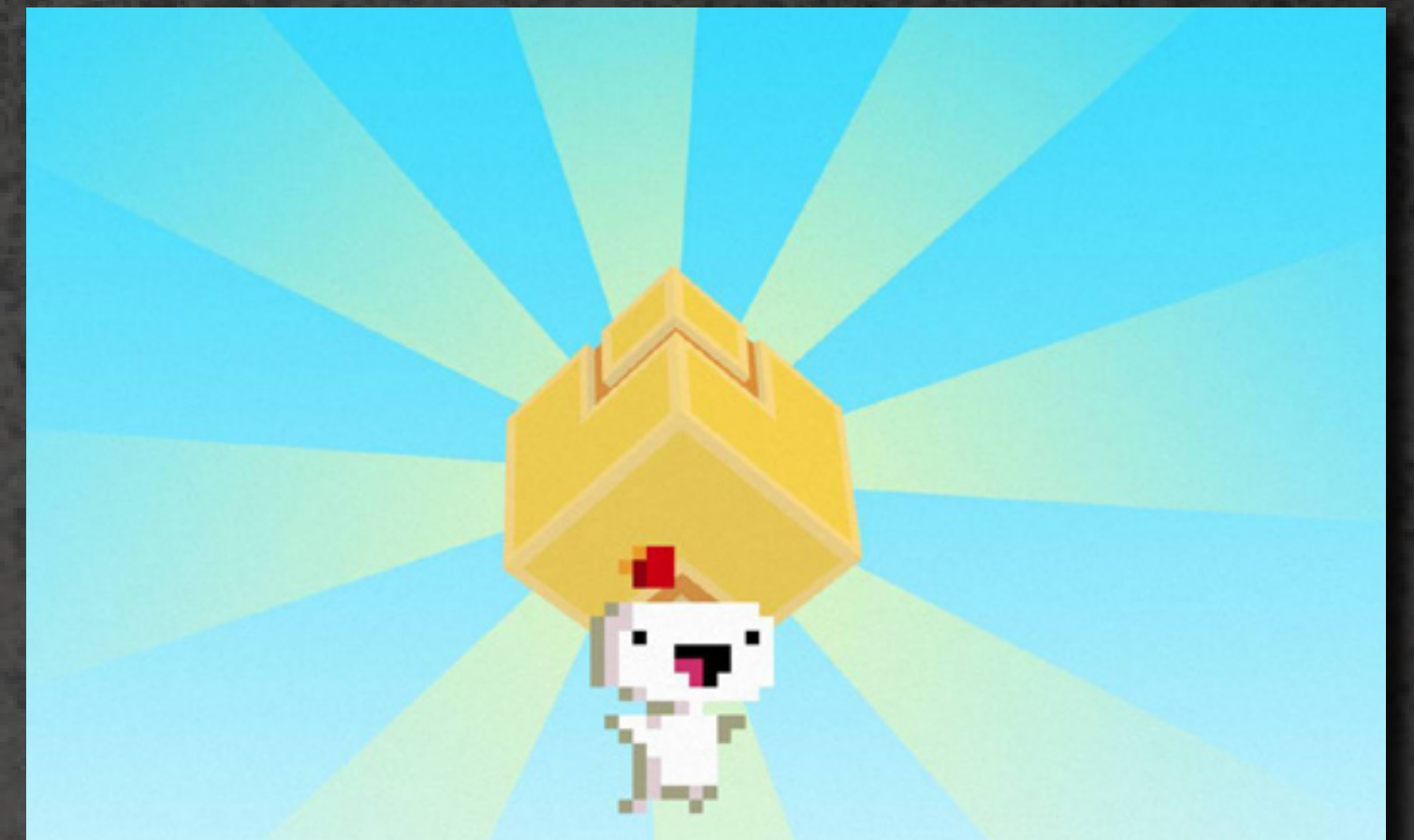
## TW: ROME 2 - život zauvek

Gejming industrija je poslednjih godina jedna od najprofitabilnijih grana poslovanja i ogromne se pare vrte u celoj priči. Milioni naslova štancovani samo da se zarade pare, kapitalizam do daske. Srećom, tu su i studiji kao Creative Assembly sa svojim najvrednijim Total War serijalom koji taj kapitalizam zasene lepim gestom. Naime prošlog leta studio je posetio mladić po imenu Džejms koji je bio tada terminalno bolestan od raka jetre. Poseta je prošla super, on je bio oduševljen. Nažalost, priroda reči "terminalno" je takva da u ovom slučaju ne znači ništa dobro i nažalost je Džejms preminuo skorije. Ekipa iz Creative Assemblja je to saznala i u njegovo ime su rešili da u predstojeći TW: ROME II ubace generala koji izgleda upravo kao Džejms. Predivan gest, dok je fan serijala obesmrćenim ovim potezom upravo u igri koju je voleo.



## FEZ i na PC-ju

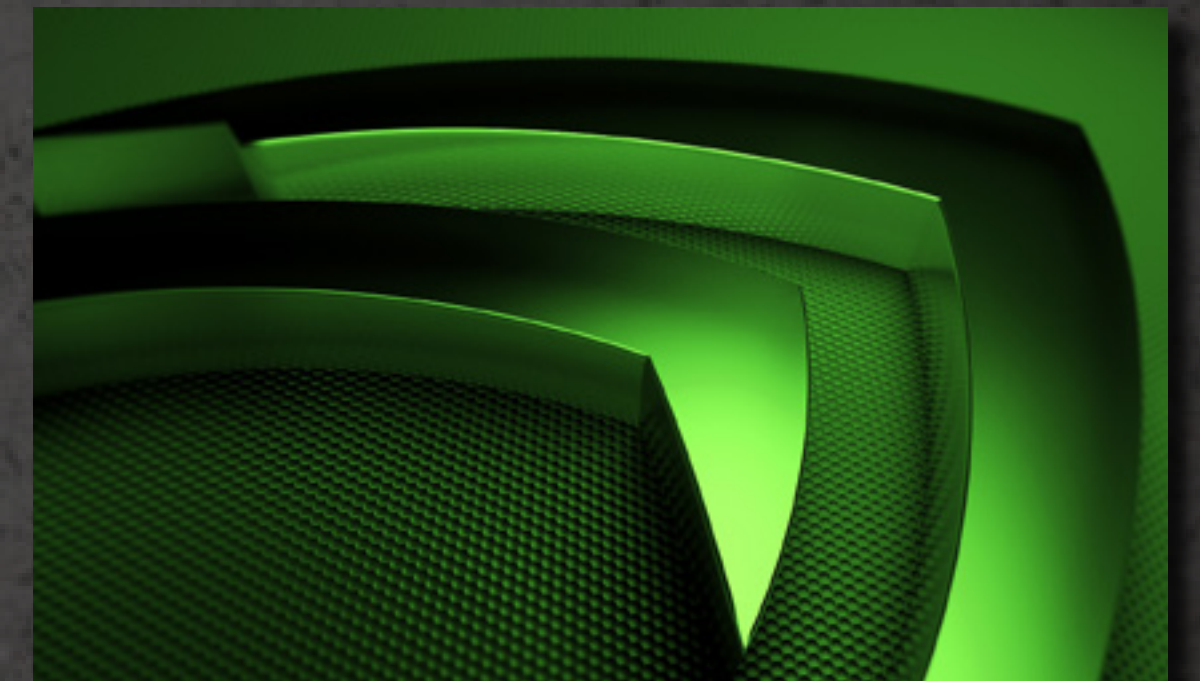
Poznata platforma koja je najzad izašla prošle godine na XBLA posle sto godina u razvoju stiže sada i na Steam. Sve je potvrđeno, a datum izlaska je prvi maj ove godine. Preorder cena nije poznata mada verujemo da Fil Fiš postati još bogatiji čovek u narednim mesecima. Igra - <http://store.steampowered.com/app/224760/>



## NVIDIA i SONY

Pošto su za sledeću generaciju konzola izgubili trku od AMD-a u svim disciplinama, čelni ljudi iz Nvidije se u poslednje vreme trude da nam dokažu kako u toj trci zapravo nisu hteli ni da učestvuju. Nvidijin senior vice president of content and development - Tony Tamasi je naročito aktivan na ovom planu. U poslednjih par dana od njega nam stiže više izjava koje se tiču Sonijeve konzole sledeće generacije Playstation 4. Prva u nizu je bila o tome kako je pregovora definitivno bilo ali kako su u Nvidiji zaključili da im taj biznis jednostavno neće biti isplativ po ceni koju je Sony nudio. Tamasi je nastavio sa time kako Nvidia iz iskustva koje ima sa radom na prvom Xbox-u i Playstation 3, ovoga puta nije videla potencijal u ovoj oblasti. Zatim je usledio i niz izjava o tome kako je PS4 hardver već sada "outdated" sa low-end procesorom i low- to mid-range GPU-om uz obavezna poređenja sa PC hardverom, koliko god te dve oblasti zapravo bile specifične same za sebe i odvojene jedna od druge.

Neki bi rekli ko gubi ima pravo da se ljuti, mada ovakav odnos ipak ne bi smo očekivali na ovom nivou. Da podsetim da će ovoga puta jedino AMD-ova rešenja za CPU i GPU biti u konzolama. Ovo je već potvrđeno za PS4 i više nego izvesno za sledeći Xbox. Wii U takođe ima AMD-ov GPU.





## EA muke

**G**lavni i odgovorni CEO Electronic Arts-a – Džon Ričitelo daje otkaz na ovu funkciju kao i predsednika odbora EA. Trenutna zamena dok ne nađu novog čoveka će biti najverovatnije Leri Probst, bivši CEO EA, a trenutni član odbora ove kompanije. Inače Ričitelo je izabran na ovu funkciju još 2007. godine dok je prošle godine zbog raznih turbulencija kroz koje je EA prolazio, a i trenutno prolazi, proglašen za jednog od CEO-a koji će najverovatnije dobiti otkaz u 2013-oj. Inače sam Ričitelo je navodno bio jedan od retkih CEO-ova sa kojim ste mogli komotno da pričate o video igrama i koji je za razliku od recimo Bobija Kotika iz Activisiona izgledao kao da stvarno i igra te igre. Sve ovo trenutno objavljuje Kotaku, a Ričitelova ostavka stupa na snagu 30-og marta ove godine. Sledi zvanična izjava EA:

REDWOOD CITY, Calif.—(BUSINESS WIRE)— Electronic Arts Inc. (NASDAQ: EA) today announced that John Riccitiello will step down as Chief Executive Officer and as a member of the Board of Directors, effective March 30. The Board has appointed Larry Probst as Executive Chairman to ensure a smooth transition and to lead EA's executive team while the Board conducts a search for a permanent CEO. The Board will consider internal and external candidates with the assistance of a leading executive search firm.

Mr. Probst has played a leadership role at EA since 1991. In addition to serving as Chairman of the Board since 1994, he previously served as the Company's CEO from 1991 to 2007. As CEO, Probst successfully grew the Company's annual revenues from \$175 million to approximately \$3 billion, led EA into new platforms such as mobile, online and other emerging markets and expanded its international presence to more than 75 countries.

"We thank John for his contributions to EA since he was appointed CEO in 2007, especially the passion, dedication and energy he brought to the Company every single day," said Mr. Probst. "John has worked hard to lead the Company through challenging transitions in our industry, and was instrumental in driving our very significant growth in digital revenues. We appreciate John's leadership and the many important strategic initiatives he has driven for the Company. We have mutually agreed that this is the right time for a leadership transition."

On behalf of the Board, Lead Director Richard A. Simonson stated, "As we begin the CEO search, we are fortunate that Larry, who has a proven track record with our employees, partners and customers, has agreed to assume a day-to-day leadership role as Executive Chairman. He has 16 years of experience as CEO of EA and a deep understanding of the Company's strategy, management team, business potential and industry trends."

Mr. Riccitiello stated, "EA is an outstanding company with creative and talented employees, and it has been an honor to serve as the Company's CEO. I am proud of what we have accomplished together, and after six years I feel it is the right time for me pass the baton and let new leadership take the Company into its next phase of innovation and growth. I remain very optimistic about EA's future – there is a world class team driving the Company's transition to the next generation of game consoles."





## Mark of the Ninja DLC

**K**lei Entertainment je objavio da za ovo leto spremaju DLC za Mark of the Ninja.

Očekujte novi nivo koji će služiti kao prequel glavnoj igri kao i novi način igranja u kome ćete biti u mogućnosti da se otarasite protivnika na non-lethal načine. Takođe igra će imati i developer commentary opciju. DLC izlazi i za XBLA i za Steam verzije igre. Cena još nije objavljena.



## Strider?

**P**isali smo već o paru igara koje Capcom planira da otkrije na PAX East-u. Izgleda da će jedna od njih biti Strider!

Jedna od najlegendarnijih Capcomovih igara sa početka devedesetih izgleda da konačno dobija neko osveženje. Stvari koje su do sada procurele na internet su dve slike koje odgovaraju Xbox Live baneru i box artu za XBLA igre kao i Steam achievement.

Verujemo da vrlo uskoro saznajemo više. Iz Capcoma nisu želeli da komentarišu glasine.



## HALO 3 i PC? Možda? Možda ne!

**P**ošto se ovih dana dobar deo gejming vesti sastoji od nekih divljih nagađanja i teorija, evo i jedne upravo takve vesti. Navodno je otkriveno da poslednji apdejt za AMD grafičke karte ima nekoliko unosa u kojima se pominje HALO 3. Ali to nije sve! Pre toga, neko je iskopao u Steam bazi takođe nekoliko pominjanja HALO 3. A pazite sad ovo – Microsoft negira sve to i tvrde da nemaju u planu da izdaju HALO igre za PC. Opet, ovo je sasvim moguće da upadne u trenutnu postavu LIVE igara kao što je Skulls of the Shogun i ekskluzivan je za Windows 8. Opet, i za tu igru se šuška da će izaći i za Windows 7.

Veselim tračevima nikad kraja. Mi se iskreno nadamo da ćemo ugledati HALO 3 na PC-ju, sigurno ne bi škodilo MS-u.



## Transistor

**S**tiže nam najava i prvi trejler za novu igru od Supergiant Games, studija koji stoji iza Bastiona. Igra se zove Transistor i na prvi pogled scena iz gameplaya deluje slično kao Bastion samo u kompletno drugačijem setting-u.

Igra bi trebalo da izađe početkom 2014 a za sada nije potvrđeno na kojim platformama. Evo šta iz Supergiant Games-a imaju da kažu ovom prilikom:

We are very, very excited to reveal today a new game we've been working on here at Supergiant, a science-fiction-themed action RPG we're calling Transistor. We'll have an early build playable this week at PAX East at our booth #892, and right now, we have our reveal trailer!

Transistor invites players to wield an extraordinary weapon of unknown origin as they explore a stunning futuristic city. We're designing our next game to seamlessly integrate thoughtful strategic planning into a fast-paced action experience, complete with our studio's signature melding of responsive gameplay and rich atmospheric storytelling. All of us from the Bastion development team are working together again on this new project, with the aid of a handful of talented new people who've joined us since Bastion's launch. In Transistor, players assume the role of a young woman who gains control of a powerful weapon after a mysterious group of assailants nearly kills her with it. Now she must fight from street to street against forces that will stop at nothing to recover the weapon. During the course of the adventure, players will piece together the Transistor's mysteries as they pursue its former owners.





## Might & Magic X LEGACY

Potvrđeno je, Ubisoft će izdati novu Might & Magic igru. U pitanju je Might & Magic X Legacy, a igru razvija Limbic Entertainment. Kako dalje navode:

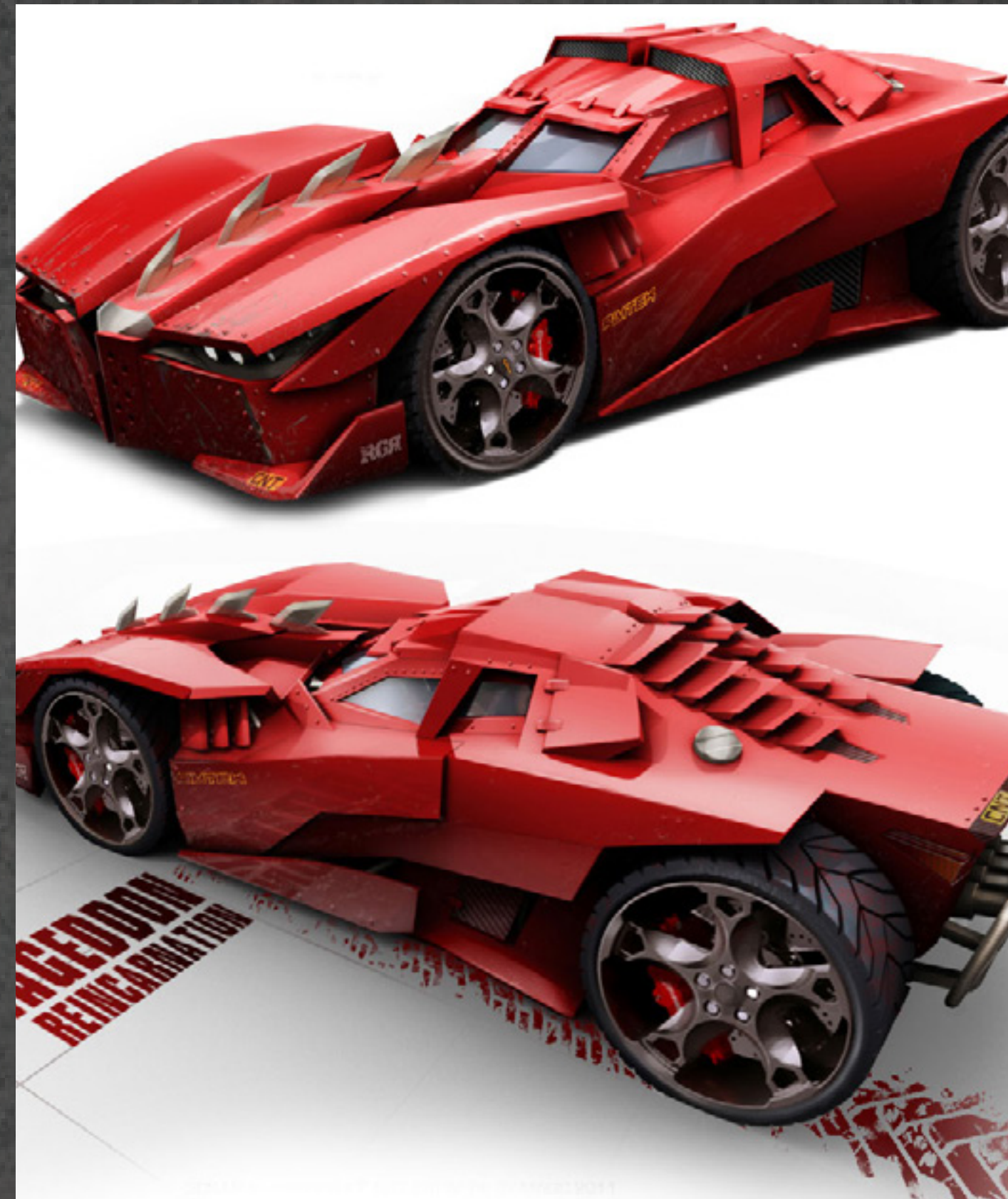
After a decade, a Might & Magic RPG is back with both the unique core formula and a new set of improved and fine-tuned features.

In the wake of the spectacular events in Might & Magic Heroes VI, you'll play in a party of four adventurers entangled in intrigue and political machinations unfolding in and around Karthal. The city, on the verge of secession, is prey to competing factions vying for its control. Your actions will determine the fate of the city.



## Novi Karmagedon

Sećate se kako je Karmagedon doleteo na Kickstarter i tražio pare? E pa to nije više bitno. Stainless Games su skupili neki keš tokom te kampanje ali je sada Les Edgar, deoničar ovog studija dokeširao i sada igra ima 3.5 miliona dolara na raspolaganju. Ono interesantno što nije najjasnije, tiče se platforma i izgleda da će Carmageddon: Reincarnation izaći za nextgen konzole i valjda za PC. Kontamo da će više detalja biti u narednom periodu.



## Steam Early Access

Valve je svoju novu foru malo zamotao u lep PR ali u principu je sledeća stvar u pitanju – vi kupite određenu igru, koja možda još nije izašla i imate direktan pristup alfa i beta varijantama tih igara. Tu u zajednici sa ostalim igračima pomažete developeru da ispolira svoj finalni proizvod ili ako je u pitanju igra koja će se redovno razvijati, pomažete buduće novitete u igri.

Najbolji primer trenutno je ARMA III Alpha, kojoj imaju pristup svi koji su kupili igru unapred. Iskreno, nama ovo smrdi malo na obični preorder-dobijate pristup beti samo malo otvorenijeg tipa između igrača i developera. Videćemo kako se razvija, za detalje pogledajte - <http://store.steampowered.com/earlyaccessfaq/>

### Early Access Games

Discover, play, and get involved with games as they evolve [Click here](#)



Early Access Now Available

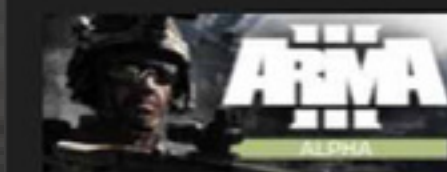
\$9.99

It's your universe to shape. Patterns is an ever-expanding 3D space, where you'll construct simple and complex structures as you harvest substances and

Early Access Now A

Shipwrecked on a tropi environment to survive.

#### TOP SELLERS



Arma 3 Alpha

\$32.99

Action, Strategy, Simulation, Early Access - Released: Mar 5, 2...  
Experience true combat gameplay in a massive military sandbox. Authentic, diverse, open - Arma 3 sends you to war. Key Features in the Arma 3 Alpha Stratis Island Take your first steps in Arma 3 by exploring the 20 km² island of Stratis.



Kerbal Space Program

\$22.99

STEAMPLAY Indie, Simulation, Early Access



## Infinite Crisis

Najzad MOBA igre da izađu van komfort zone pa nas tako uskoro čeka Infinite Crisis MOBA igra sa gomilom likova iz DC univerzuma. Tako da nema više "ko je nekro?" već će biti "ko je Betmen!". Igra će se pojaviti negde ove godine, kada – ne znamo. Igru pravi Warner Bros. i Turbine koje možda znate po LOTR Online-u.



## Duck Tales

Capcom je odlučio da uradi remaster legendarne Duck Tales igre iz 1990. WayForward studio se prihvatio ovog posla i remaster bi trebalo da izađe ovog leta. PlayStation Network, Xbox Live Arcade i Wii U eShop su digitalne platforme na kojima možete očekivati Duck Tales Remastered. Za sada nema vesti o Steam-u.



## Square Enix ne postiže

Izgleda da nije samo EA u menadžment problemima, Square Enix ima sličnih problema. Kažemo sličnih jer za razliku od EA većina njihovih hit naslova u poslednjoj fiskalnoj godini su bile kvalitetne igre. Fiskalna godina za Square Enix se završava 31-og marta i oni su projektovali zaradu od skoro 25 miliona dolara ali ne da se to nije desilo nego će biti u gubitku od 91 milion dolara. Kako njihovi finansijski stručnjaci tvrde, najveća rupa u toj saksiji je njihovo Digital Entertainment odeljenje i loša prodaja konzolnih naslova u severnoj Americi i Evropi. Naravno to se odnosi i na njihove japanske igre ali i naslove koji su doplivali iz zapadnih studija kao što su odlični Tomb Raider, Hitman: Absolution i Sleeping Dogs. Iako su sve tri igre poprilično dobre, Tomb Raider i Sleeping Dogs pogotovo, nisu dobro prošle finansijski na tržištu. I naravno, sve je to dovelo do toga da CEO – Joiči Vada napusti tu poziciju. Njega će zameniti Josuke Macuda i najavljeno je da će vršiti reorganizaciju poslovnih planova i kako se rade stvari. To znači da će ova cela priča imati uticaja na trenutne naslove u izradi, a to se ponajviše odnosi na novog Thief-a.

## Hearthstone: Heroes of Warcraft

Blizzard je potvrdio i najavio novu Warcraft igru. Ako ste očekivali WoW2 ili tako neku nebulozu razočaraćete se. Ako ste očekivali nešto novo i uzbudljivo u učmalom WC svetu, onda ćete biti prijatno iznenađeni. Najavljen je Hearthstone: Heroes of Warcraft i u pitanju je free2play igra i to je ni manje ni više card game! Imaćete na tapetu sve klase iz WoW-a, a kontamo da će igra biti nekako uvezana monetarno i sa World of Warcraft i da ćete određene ajtme pronalaziti u jednoj, a koristiti ih u drugoj igri. Inače, same karte će biti u klasama (pored standardnih) – rare, epic i legendary. Igra izlazi za PC, Mac i iPad. Kada? To niko ne zna, kontamo ni Blizz





## Od sada PLAY! i na Androidu putem Novinarnice

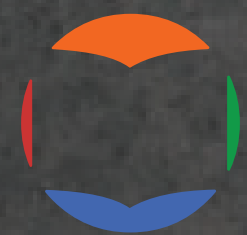
**N**ovinarnica.net je izbacila i svoju Android aplikaciju na Google Play servisu, a to znači da od sada možete i preko nje listati PLAY! Zine! Sama aplikacija radi super, a možete je naći na - <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.Novinarnica> Detaljnije o samoj aplikaciji i iOS verziji, čitajte dalje! Sve novine u džepu!

Digitalno izdanje Play Zine od sada možete da čitate na tabletima i pametnim telefonima. Novinarnica.net, prvi i jedini onlajn kiosk u Srbiji na kome se može naći preko 90% digitalnih replika srpskih novina i časopisa iz svih oblasti, uveo je novinu u digitalnu distribuciju štampe – Android aplikaciju.

Aplikacija Novinarnica je BESPLATNA i možete je skinuti sa Google Play-a .

Ukoliko ste već registrovani na sajtu novinarnica.net, dovoljno je da unesete svoje korisničko ime i lozinku što vas odmah vodi do vašeg naloga, a ukoliko niste, možete otvoriti nalog na aplikaciji koji će biti validan i na sajtu. Na raspolaganju vam je besplatni sadržaj kao i sadržaj koji se plaća. Pre čitanja potrebno je da novine preuzmete na vaš uređaj. Aplikacija vam omogućava da čitate novine i kada niste na internetu. Izdanja koja ste pročitali možete da izbrišete da ne bi zauzimala prostor na tabletu ili telefonu i uvek ćete moći ponovo da im pristupite u vašoj biblioteci. Čitanje novina i časopisa je izuzetno prijatno budući da lako možete da povećavate i smanjujete veličinu strane, snalaženje na samoj strani je jednostavno, otvaranjem sadržaja brzo možete da izaberete stranu koju želite da čitate. Za lakše čitanje noću dostupan vam je noćni mod koji ima i funkciju štednje baterije na vašem uređaju. U rubrici Pomoć korisnici mogu da dobiju sve informacije o korišćenju aplikacije i kako da se obrate Novinarnici ukoliko imaju tehnički problem ili pitanja. Čitanje novina preko sajta i aplikacije Novinarnica uglavnom je jeftinije u odnosu na kupovinu novina na kiosku ili preko klasične pretplate. Uštede mogu da budu velike i to od 10% do 60% u zavisnosti od naslova. Plaćanje u aplikaciji obavlja se Novinarnica kreditima. Pored popusta koji već imate na same časopise kupovinom kredita dobijate dodatni bonus.

Aplikacija iOS za Apple tablete i telefone očekuje se za mesec dana. Osim što prati svetske trendove i ide u korak sa najnovijim IT tehnologijama, Novinarnica ima višestruki značaj, jer popularizuje srpski jezik i kulturu i omogućava informisanje ma gde se nalazili u realnom vremenu.



DOSTUPNO U DIGITALNOM FORMATU  
**www.novinarnica.net**

## Alien Noire

**P**a ako se sećate, pre nekog vremena je najavljen alien noire sajt koji je delovao kao nešto što bi moglo da bude vezano za PREY 2 koji se trenutno nalazi na "klupi" što se Bethesda tiče. E pa jeste u vezi PREY 2 ali je igra i dalje na klupi. Nije u pitanju oficijelni sajt igre već fan okupljalište i podrška igri. Aleks Diki je kreator sajta i želja mu je da Alien Noire bude prva stanice za sve fanove željne infoa o ovoj igri. Tu je i peticija koja se skuplja da Bethesda ponovo počne da se zanima ovom igrom, koju su inače stavili ne led jer nije napredovala kako je planirano i kvalitet iste je bio diskutabilan.

Detaljnije - <http://www.aliennoire.com/home/>





## Total War: ARENA

Kao što ime nagoveštava u pitanju je nova Total War igra. SEGA najavljuje Total War: Arena koji pravi Creative Assembly i kao što ttakođe sugerise naziv igre, po sredi je multiplejer naslov. Ono što je zanimljivo ali i ne iznenađujuće je da će igra biti F2P iliti besplatna. Kako navode u CA, gejmplej je neka mešavina MOBA igara i naravno RTS-a.

Datum izlaska nije potvrđen ali se već sada možete prijaviti za betu - [http://www.totalwar.com/en\\_gb/arena](http://www.totalwar.com/en_gb/arena)



## BioShock Infinite doterivanja

BioShock Infinite je izašao i svi suostali bez daha, igra godine, dekade u najavi, itd, itd, o tome ćemo u recenziji. Nego, da bi bili pravi biošoklija na kompu moraćete malo da poradite na sitnicama i tehničkim detaljima igre. Kao i prva BioShock igra i Infinite ima nekoliko Field Of View začkoljica, osetljivosti miša i slično. Najveći smor je definitivno intro igre sa logoima koji do samog menija traje i traje, a Esc ne pomaže.

Srećom, dobri ljudi sa PCGaming vikija su već spremili nekoliko prepravki po .ini fajlu.

NAPOMENA! – ako nešto zeznete u svojoj igri, – sami ste krivi jer ovo sve radite na svoju ruku. Pre bilo kakvog prćkanja po .ini fajlovima, obavezno ih prekopirajte negde i bekapujte za svaki slučaj.

Fer upozorenje mada su u pitanju veoma proste stvari ako lepo ispratite uputstva. Sve detalje i podešavanja u vezi igre možete čekirati na - <http://blog.pcgamingwiki.com/port-report/318/port-report-bioshock-infinite-bugs-fixes-mods-fov-texture-comparisons>



## Team Ninja reboot

Kako se bliži kraj fiskalne godine, sve više imamo vesti o promenama u strukturi kod velikih a i malih igrača na game development sceni. Posle vesti iz Square Enix-a sada nam stižu i vesti o planiranim promenama u okviru Tecmo Koei-a koje se tiču Ninja Gaiden i Dead or Alive developera.

Team Ninja će proći kroz rekonstrukciju i biće podeljen na dva dela koji će imati nazive Ichigaya Development Group 1 i Ichigaya Development Group 2. Na čelu prvog tima će biti dosadašnji prvi čovek celog Team Ninja Yosuke Hayashi a na čelu drugog će biti Keisuke Kikuchi koji nam je poznat kao producent Fatal Frame serijala.

Još uvek nije jasno kako će se ovo odraziti na buduće projekte i hoće li oba ova tima nastaviti sa standardnom Ninja Gaiden i Dead or Alive rutinom ili mozemo očekivati nešto potpuno novo.





## Dragon Age: The Masked Empire

Usretu novom Dragon Age III, EA i BioWare polako pokreću svoju marketing mašinu i tako nam stiže obaveštenje da je na pomolu nova Dragon Age knjiga pod nazivom The Masked Empire. Izdavač knjige je Tor Books, a knjiga će se pojaviti u aprilu naredne godine. Pa onda da pređemo na detaljnu i zvaničnu najavu od strane Tor Books-a: Tor Books—the largest publisher of science fiction in the world—and BioWare™, a division of Electronic Arts, are excited to announce the fourth novel in the award-winning Dragon Age™ fantasy RPG franchise. Patrick Weekes, senior writer at BioWare, will pen Dragon Age: The Masked Empire for April 2014 publication.

The team at BioWare, responsible for such beloved classics as Baldur's Gate™, Neverwinter Nights™, Star Wars®: Knights of the Old Republic™, and Mass Effect™, set a new Fantasy RPG storytelling standard with the Dragon Age franchise, which has won over 80 awards between the release of Dragon Age: Origins in 2009 and Dragon Age II in March 2011.

The previous three Dragon Age™ novels, Dragon Age: The Stolen Throne(March 2009), Dragon Age: The Calling (October 2009), and Dragon Age: Asunder were well-received by fans and further established the dark, heroic nature and epic scale of the Dragon Age Universe. Dragon Age: The Masked Empire expands and illuminates new corners of Thedas.

Empress Celene of Orlais rose to the throne of the most powerful nation in Thedas through wisdom, wit, and ruthless manipulation. Now, the empire she has guided into an age of enlightenment is threatened from within by imminent war between the templars and the mages, even as rebellion stirs among the downtrodden elves To save Orlais, Celene must keep her hold on the throne by any means necessary.

Fighting with the legendary skill of the Orlesian Chevaliers , Grand Duke Gaspard has won countless battles for the empire and the empress But has he fought in vain? As the Circle fails and chaos looms, Gaspard begins to doubt that Celene's diplomatic approach to the mage problem or the elven uprisings will keep the empire safe. Perhaps it is time for a new leader, one who lives by the tenets of the Chevalier's Code, to make Orlais strong again.

Briala has been Celene's handmaid since the two of them were children, subtly using her position to help improve the lives of elves across Orlais. She is Celene's confidante, spymaster, and lover, but when politics force the empress to choose between the rights of Briala's people and the Orlesian throne, Briala must in turn decide where her true loyalties lie.

Alliances are forged and promises broken as Celene and Gaspard battle for the throne of Orlais But in the end, the elves who hide in the forests or starve in the alienages may decide the fate of the masked empire.

Fans of BioWare are invited to visit the official Dragon Age™ website at:<http://dragonage.bioware.com>, where they can pre-view and find additional information about Dragon Age: The Stolen Throne, Dragon Age: The Calling, Dragon Age: Asunder, and more!





# Sajam automobila

Sajam automobila je uvek divno jedno mesto da se upoznate sa najrazličitijim grupama ljudi. Ne znate jednostavno odakle da krenete, a da se ne osetite kao u onom "Nacionalni park Srbija" ili kako se već zvaše knjiga, izuzev što je koncept "zaštićenih životinja" nešto drugačiji.

Prvo, imate izlagače. To je jedna zanimljiva kategorija. A u njoj, imate one na vrhu lestvice, direktore, menadžere i ostale. Svi misle da su ogromne face ukoliko su izašli na sajam i da imaju pregršt keša posebno ukoliko nose iPhone, ali zato ne dozvoljavaju da iko uđe u bilo koji automobil da ga ne bi ošteti jer, "ko će to posle da plati". Najčešće misle da su najbitniji ljudi na planeti.

Posle njih slede prodavci, nekad nazvani i "direktori prodaje", ljudi koji moraju da se doteraju i da budu u odelima ne samo na sajmu već i tokom "običnih" radnih dana, koji se trude da prodaju automobile koje niko ne kupuje. Najčešće rade za 300 evra ali moraju da odaju utisak kao da se ubijaju od para, ne samo oni, već i salon za kojeg rade.

Onda slede promoterke-hostese. Ukoliko vidite neke baš mnogo ružne i debele, znate da su ćerke vlasnika firme na čijem su štandu, rođake nekoga od visoko postavljenih zaposlenih ili da se po drugoj političkoj liniji tu moraju naći. Nadam se samo da su one svesne da nisu nikakve ribe, ali

se plašim da to nije slučaj, kada na svoje podebele batak i stomake navuku uske helanke i topove, bodije, kako se to već zove.

Druga kategorija su zapravo simpatične devojke koje stoje na kulturnijim štandovima što prodavaca automobila što ove dodatne opreme, a treća, takođe interesantna, su one koje nateraju da stoje kod ili na motorima. Najčešće ih možete okarakterisati kao "bataljonke", mada, da ne grešimo dušu, ima i simpatičnih. Za sve ove kategorije karakteristično je da najviše što možete da uradite je da se fotkate sa njima, bolje odmah zaboravite bilo kakvu mogućnost da ih "muvate" jer ne samo da nemaju vremena za vas, već im je ego level 9000 a realno, zamislite i kakvi su ih sve pacijenti smarali.

E onda tu dolazimo do te druge kategorije - posetioci sajma. Ima ih raznoraznih. Stvarno kupci automobila koji imaju keša da se otvore za auto prvog dana sajma, kojih je naravno najmanje. Kupci koji će se "zarobiti" kreditom ili lizingom da bi došli u posed automobila od 10.000 evra kojih takođe nema baš toliko puno.

Dominantne grupe su - šetači i razgledači, kao prva. Najčešće nose fotoaparati, govore "auuu", "juuuu", "aaaaa", "joooo" i sve druge kombinacije samoglasnika uz poneki suglasnik. Uvek posebno zainteresovano gledaju

automobil, potom papir sa njegovim specifikacijama, onda ponovo automobil, onda specifikacije i onda obavezno promoterku pitaju za cenu.

Sa njima ruku pod ruku ide kategorija onih koji više fotografišu promoterke nego automobile i koji najčešće idu u čoporu, obavestavajući jedan drugog suptilnim udaranjem po ramenu ili kricima "jooo", "uuu", "aaaa" kada naiđu na neku hostesu koja im se posebno dopada. Tu su svakako i "sakupljači", posetioci koje ne interesuju ni automobili ni promoterke već sve što se besplatno deli na sajmu. Pokupiće oni tako i liflete, koje će posle da bace čim izađu iz hale, ali će rado uzeti balon, privezak, olovku, blok, nalepnicu ili bilo šta slično što mogu uzeti, a ni sami ne znaju zašto. Često će se vraćati da pokupe ono što već jesu, ignorišući pitanja "a da niste vi već bili i dobili poklon?".

Ah da, ne smemo zaboraviti ni ranoraniocce, koji pre zvaničnog otvaranja sajma već čekaju na štandovima spremni da pitaju sve što ih interesuje iz samo njima znanih razloga, nesvesni da se štand još nije ni otvorio niti da su se ljudi propisno razbudili. Analogno tome, ima i onih koji obožavaju da zapitkuju dok vi oblačite jaknu, gasite svetlo na štandu, iznosite đubre i spremate se da krenete kući.

Stoga, dobrodošli!



Vršimo servisiranje i Flashovanje **RGH / JTAG Xbox360 i PS3**      Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo i softmodujemo **Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



**KONZOLA.RS** | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | [info@konzola.rs](mailto:info@konzola.rs)



## Mass Effect i Dragon Age tehnologija

**N**ovi Battlefield 4 će raditi pod novim endžinom – Frostbite 3. Nažalost, ovakve napretke ulgavnom gledamo u ovakvim ložačkim igrama gde ima mnogo blinga, a malo supstance. Srećom, BioWare i EA su potvrdili da će novi Dragon Age i naredni Mass Effect upravo terati svoje kroz Frostbite 3 endžin. I pre je bilo potvrđeno da će igre raditi pod Frostbajtom ali nikad kojom iteracijom istog. Eto, samo smo to hteli da vam prenesemo.

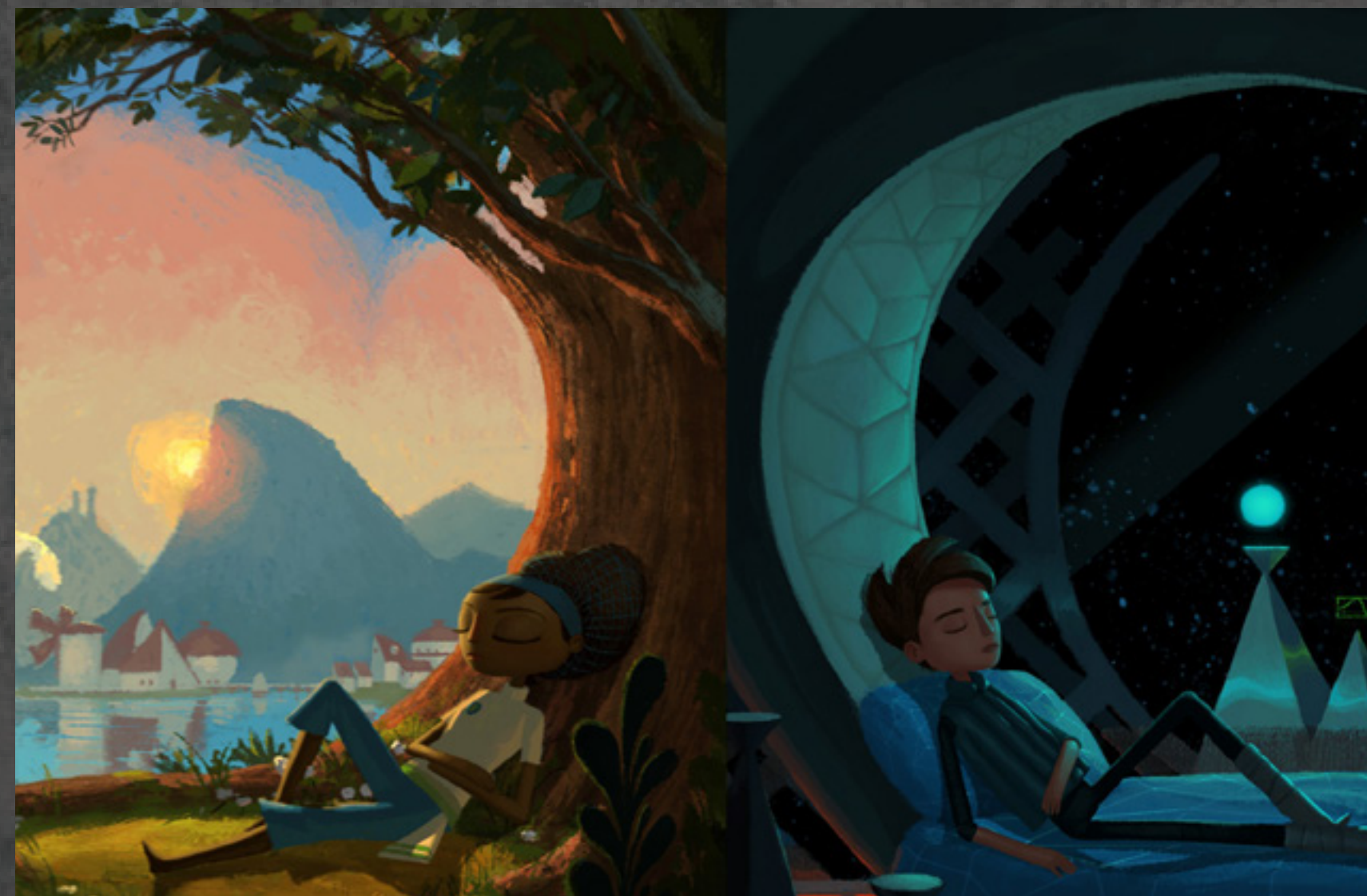


## Broken Age

**A**ko se sećate one igre iz Double Fine-a sa Tim Šejferom na čelu koja je i otvorila multimilionsku sezonu i trend na Kickstarteru oko finansiranja igara, e pa ta igra je najzad i najavljena zvanično. U pitanju je Broken Age i ova igra ima dva glavna lika, devojku koju proganja čudovište i dečak koji je zarobljen na svemirskom brodu i dosađuje se van pameti.

Cilj igre je naravno da oba lika povedete u neku zanimljiviju avanturu. Ako niste podržali igru kroz Kickstarter, možete je preorderovati za 15\$ na oficijelnom sajtu. Za 30\$ dobijate Backer status kao da ste podržali igru na KS i time imate pristup diskusiji o samoj igri. U oba slučaja dobijate pristup beti, a Broken Age će se navodno pojaviti i za Ouyau.

<http://brokenagegame.com/>



## Ipak Assassin's Creed V ili slično?

**D**žejd Rejmond je bila producent prve Assassin's Creed igre, a onda izvršni producent Assassin's Creed II, ujedno i najuspešnije igre u serijalu. Ubisoft izgleda želi da malo blokbasteruje opet franšizu pa će narednu Assassin's Creed igru raditi ekipa u Torontu na čelu sa Džejd. Ona kaže da trenutno privode kraju Splinter Cell: Black List i da je AC franšiza njoj veoma draga ali da će pored nje raditi na čak pet projekata u budućnosti mada ni jedan nije i dalje potvrđen niti zvanično najavljen. Tu je dodala da je u planu još jedna velika franšiza na kojoj rade ali da trenutno ne može da otkrije o čemu se radi.





## FUSE datumiran

**E**A i Insomniac Games polažu kakve-takve nade u to da će FUSE ipak biti neka bitna igra. Teamwork, loženje i tako to. Nama deluje interesantno ali nam deluje kao jedna od onih jako prosečnih igara. U svakom slučaju, saznaćemo 31-og maja, pošto tada izlazi igra i to za PlayStation 3 i Xbox 360. Tako da timskog rada ima izgleda samo na konzolama starim 6-7 godina.



## Novi Primal Carnage

**P**olako se pojavljuju najave naslova u Unreal Endžinu 4, a najsvežiji je upravo Primal Carnage: Genesis. Ako vam to zvuči poznato, pre nekog vremena je izašla Primal Carnage igra, striktno multiplejer i ono, i nije nešto. Dinosaurusi vs. lovci, provod onako. E pa sad nam stiže i singleplejer kampanja pod imenom Genesis i to za PC i PS4. Kada, to još ne znamo.



## Batman: Arkham Origins?

**A**ko je za poverovati, Rocksteady navodno sprema novu Betmen igru za ovu jesen. Kao bi trebalo da bude prequel prošle dve igre. Istina je da ime igre – Batman :Arkham Origins odgovara jednom od rezervisanih domena od pre par meseci i da je pre isto toliko najavljeno da Warner želi novu Betmen igru. Ništa nije potvrđeno, samo tračevi za sada, a tu je i priča da će u igru biti uključeni i likovi iz Justice League-a.



## Battlefield 4

**S**ada je i zvanično sve potvrđeno, Battlefield 4 izlazi na jesen 2013. Informacije o igri su prvo procurele jos u julu 2012 kada su vlasnici Medal of Honor-a na Originu dobili informaciju da će imati pristup ranoj beta fazi za Battlefield 4. Sada je sve zvanično potvrđeno i najavljeno na pravi način sa gameplay trejlerom. Battlefield 4 će biti i prvi naslov u novom Frostbite 3 endžinu koji bi trebalo da bude EA-ova uzdanica za sledeću generaciju. Međutim igra je za sada najavljena za PC i konzole još uvek aktuelne generacije PS3 i Xbox 360. Mi ovom prilikom dajemo sebi za pravo da predvidimo i cross-gen mogućnost, pa očekujemo da Battlefield 4 vidimo i za PS4 i sledeću Microsoftovu konzolu iako o tome iz EA za sada nisu hteli ništa da komentarišu. Kako kažu sada su skoncentrisani na promociju single-player demo-a. EA je već sada pripremio preorder bonuse i oni su premium expansion pack za retail a u slučaju Origin-a tu je i multiplayer beta, bonus in-game items uz takođe već pomenuti premium expansion pack.





## The War Z hakovan

Nismo sigurni da li je prvoaprilaska šala u pitanju, ali ako jeste, Hammerpoint Interactive su poslednji trenutno koji bi smeli da se zezaju sa igračima posle silnih drama od kad je igra postala javna. Bilo kako bilo, navodno je igra hakovana i drpljeni su login podaci igrača. I to važi i za njihov forum i za igru. Umesto foruma trenutno stoji samo obaveštenje o tome šta se dešava, dok je forum nedostupan, a igra takođe. Pa kako to već ide, kada stignete, ako nekom nesrećom imate ovu igru ili nalog na War Z forumu, promenite passworde, login podatke. Ako koristite te iste podatke na nekom drugom sajtu, tu obavezno promenite passeve. A sledi zvanično obaveštenje: <http://forums.playwarz.com/>

OP Productions LLC issues Security Alert for The War Z game players, We are sorry to report that we have discovered that hackers gained access to our forum and game databases and the player data in those databases. We have launched a thorough investigation covering our entire system to determine the scope of the intrusion. This investigation is ongoing and is our top priority. As part of the remediation and security enhancement process we will be taking the game and forums down temporarily. We are issuing this Security Alert to all Survivors as a precaution so you can take some precautionary measures on your own. We have already taken a number of steps to increase security and are continuing to work with external advisors and investigators to identify and implement measures to minimize the chance of this happening in the future. The data accessed included email addresses used to log-in to the forum, forum passwords which we encrypt, email addresses used to log-in to the game, encrypted game passwords as well as in-game character names and the IP addresses from which players log-in to the forum and to the game. If you posted other information to the forum it is likely that such data was accessed as well. We do not collect the names or addresses of our gamers so that information was not impacted unless you posted it on the forum. We are investigating whether additional information may have been obtained.

No Payment information Exposed.

All payments are made through a third party and not through our system. Therefore there was absolutely no exposure of your payment or billing information of any kind.

Email Addresses.

If you registered on our forum your registration email address was taken. Those Survivors who use the same email address to access their game accounts should be aware that the hackers have the email address.

Passwords.

We encrypt all passwords. However, there is a possibility that simple passwords can be obtained using brute force even if they are encrypted. Our research shows that many users are not using strong passwords.

Therefore, we are asking all of our players to please change your passwords immediately. You may do this by visiting our website or by clicking "Forgot Password" on The War Z launcher screen. If you use the same password for accounts on other services, you should change those passwords as well. Please make sure to use a strong password that is unique and uses a combination of upper and lower case letters, numbers and special characters. Longer passwords are stronger. We suggest not to use password shorter than 8 symbols, with 12 to 15 symbols long password being preferred.

What we are doing.

We have engaged outside experts and investigators to assist in our investigation of this incident and committed substantial resources to that effort. We have identified number of ways access was obtained and have enhanced our security to improve game and forum safety. We are undertaking a full review and update of our servers and the services we use and adding additional security mechanisms. In addition to this post, we are emailing all of our players just to make certain that everyone is informed and has been advised to change their passwords.

The security of your data is important to us and we want our players to be assured that we take this situation very seriously. We have taken steps to improve security to minimize the chance of this happening in the future and will continue to invest in improving security going forward.

This has been a humbling experience for us. While we all know that there is no guaranty of security on the internet, our goal is to try our very best to protect your data. We sincerely apologize.

We will update you on status as we make progress.

Thank you,

The War Z Team





## GTA V omot

Rockstar je objavio official cover art za GTA5. Kao što vidite odlučili su da zadrže stil GTA cover-a koji neguju još od PS2 ere i GTA3. Ako ste zainteresovani za verziju u visokom kvalitetu, možete je download-ovati ovde:

<http://www.rockstargames.com/downloads>  
GTA5 izlazi 17. septembra za PS3 i Xbox 360



## Metal Gear Solid V

Najzad je Hideo Kojima odlučio da nam pojasni dobar deo nejasnoća u vezi novih Metal Gear Solid igara. Džef Kili sa GameTrailer-sa je bio umešan u celu promociju već neko vreme. Ako imate nekih 17 minuta, pogledajte ceo video – <http://bit.ly/XMChV3>

- Joakim Mogren je neki nasumični Šveđanin.

- Dejvid Hejter nije pozvan jer Kojima tvrdi da otvaraju novo poglavlje MGS igara i želi da osveže stvari.

- U pitanju su dve igre – MGS V: The Phantom Pain i MGS: Ground Zeroes. Ground Zeroes je prolog MGS petici i pojaviće se ranije i biće na manjoj skali kao glavna igra, da se igrač upozna sa novim gejmpljom. GZ počinje odmah posle Peace Walkera i završava se sa Snejkom u komi. Onda devet godina kasnije počinje Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

- Igre će se pojaviti za PS3 i Xbox 360, o nextgenu nije mogao da raspravlja. Navedeno je da sve što smo videli do sada je išlo sa PC-ja ali da će konzolna grafika biti poprilično slična.

- Ne pominje kada će igre izaći.



## Plants, Zombies and Facebooks

Već nekoliko godina čekamo neki pomak ili nastavak odličnog Plants vs Zombies-a ali igra nikako da stigne. Prvo se PopCap nećkao, pa kad su pali pod vladavinu EA, onda se EA nećkao i sada su u Electronic Artsu rešili da se malo agresivnije šire po mobilnim platformama i slično. Upravo zbog te odluke, stiže nam Plants vs Zombies Adventures ali na Fejsbuku! Kada smo malo mačetama razmaknuli silne nejasne PR izjave, došli smo do saznanja da je u pitanju sličan fazon kao i prva igra samo izmenjena za Fejsbuk i izgleda drugačije i ima nove fore i likove ali je poenta ista. Igra ulazi u zatvorenu betu uskoro.

E sad, posle svega toga, PopCap je potvrdio da će Plants vs Zombies 2 iskočiti negde početkom ovog leta! Sem toga, detalja nema trenutno. Takođe se planira nekoliko naslova za narednu godinu koji će sadržati i multiplejer komponente.





Autor: Aleksandar Ilić

# NOOBZ

Najgori film godine? Ikada?

**Medij:**  
Navodno film

**Web:**  
[www.facebook.com/noobzmovie](http://www.facebook.com/noobzmovie)

**Režiser:**  
Blake Freeman

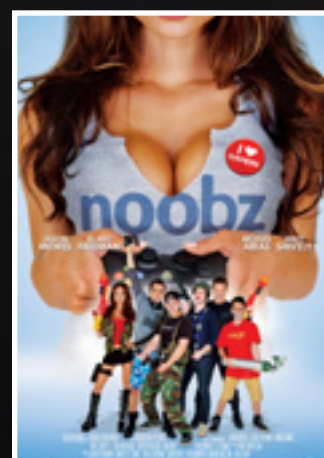
**Glumci:**  
Blake Freeman, Mindy Sterling, Jason Mewes

**Trajanje:**  
97 min.

**Preporuka:**  
**DOVRAGA NE! ILI DA?**

**MetaScore:**

??



Najverovatnije se pitate šta je Noobz? Kakve to ima veze sa video igrama? Jel to nešto dobro? Kako nismo čuli za to ranije? E pa posle ovog filma i ja imam slična pitanja, sem što sam čuo za film, a onda ga i odgledao. Napraviću presedan i prosto o nečemu što ne zaslužuje da iko napiše više od dve rečenice (ako i toliko), ja ću posvetiti vreme, slova i struju da vam dam što duži tekst i objasnim vam sve što se ovde može objasniti ako je to ikako moguće. Hajde da počnemo lagano sa – Šta je Noobz? Pa, Noobz je novi film Blejka Frimena. Ko je Blejk Frimen? Nemam pojma, ovo mu je drugi, možda prvi film. Pa da sumiramo do sada i proširimo – Noobz je novi film Blejka Frimena u kojem glume Blejk Frimen, Džejson Mjuz, Mindi Sterling, Kasper Van Din i drugi - a priča prati Kodija (Blejk Frimana), sredovečnog lika kojeg ostavlja žena na početku filma jer samo igra Gears of War 3 sa svojim klanom i onda oni idu na svetsko gejming takmičenje u Gears of War 3 da osvoje 100

hiljada dolara (po osobi). Imajte na umu da planiram totalno da spoilujem ceo film, ako čitate dalje – ZNAĆETE ŠTA SE DEŠAVA DO KRAJA FILMA! Zašto ću to da radim? Zato što je ovaj film.... loš.

## U poređenju sa Nubzom, Resident Evil: Retribution je filmčina i po!

Prvo da se pozabavimo kastingom, pa da vidite kako to odprilike radi u ovom ostvarenju (od sada pa na dalje u tekstu, Noobz će biti oslovljavan svakako ali ne i filmom). Kao što vidite, na plakatu, reklamama, trejleru, kastingu na IMDb strani, svuda vidite par detalja kao što je na primer Kasper Van Din, poznatiji kao Riko iz Starship Troopers-a. Tu su još neki ljudi, a među njima i druga glavna uloga – Džejson Mjuz, poznatiji kao Džej deo dueta "Silent Jay and Bob". Tu je i Mindi Sterling, a i još par drugih imena pored naravno

Blejka Frimena.

Što vam ovo ovako pišem? Pa sada kada smo naveli očigledno glavne uloge, navešću vam koliko se recimo Kasper Van Din pojavljuje u filmu – bez preterivanja, kumulativno ~3-4 minuta maksimum. Mindi Sterling - ~30-40 sekundi. U čemu je fazon? Pa, u Noobz-u Blejk Friman ima svoj klan - "Reign" koji igra pro Gears of War 3 (doćiću i do toga, bez brige). U tom klanu se nalaze on, Džejson Mjuz, neki nebitan lik kojeg zezaju svi da je gej i Hollywood tj. Kasper Van Din. Naravno, ako ste upoznati sa GoW naslovima, znate da se igraju isključivo preko Xbox-a i LIVE mreže. I oni tako igraju, sem što nisu ikada upoznali Kaspera uživo. I tako, naš glavni lik da otkaz da bi igrao pripremu za Gears of War 3 turnir, ostavi ga žena, on pokupi ekipu i na put. Prva stanica – Hollywood tj. Kasper Van Din. No, na putu do njega, na pumpi, Blejk Friman se posvađa sa nekom klinkom sa kojom se skulira posle par minuta, zagrlje se, kad



ono uđe njena majka i nastane šega totalna. Inače, ta majka je Mindi Sterling, to je njeno jedino pojavljivanje u filmu. Kada se taj intermeco završi, stižu do Kaspera, ne znajući da li je to stvarno on ili neki random lik. Kad ono! Kad ono – jeste on, Kasper Van Din aaaaaalii.... nije igrao on već klinac od njegove devojke. OMG! Kakva vrh fora!

### Casper Van Dien is a lie!

Scena dalje, klinac je neki mali bogalj sa astmom, a keva mu je neka matora raspandrkača. Scena dalje, oni sede svi i večeraju pred put, Kasper Van Din kaže "Draga, moram da izađem oдавde.". E, takav je ceo ovaj vrag, abortus od filma i 97 minuta – MORAM DA IZAĐEM ODAVDE! On ode naravno i ne pojavi se više jer odvedu malog na turnir, ne njega. Sada sam skapirao da ne mogu da vam spoilujem išta jer prosto ne bih znao šta da vam kažem sem da vam ne prepričam celo ostvarenje i onda da dodatno prodiskutujem o istom. Što bi bilo suludo zar ne? Da!

Naravno, neću detaljisati previše ali suština bi išla nekako ovako:

- Blejk prodaje kuće, dobija otkaz jer je napustio radno mesta da bi igrao Gears of War 3, nema keša, igra GoW3.
- Blejka ostavi žena jer nema posao i igra GoW3.
- On i ekipa idu na takmičenje.
- Upoznajemo random lika Grega koji je nekada bio šampion arkada '80-ih. Sada je milioner, ali svejedno. Jedinu igru koju nije pokorio je Frogger i to mu je sada cilj. Takođe, kroz par retardiranih događaja, ispostavi se da on Holivudov otac jer je bio sa onom raspandrkačom sa kojom je Kasper sada.
- Tu je i klinka koja igra GoW3, a koju Džejson Mjuz hoće da prca, ženi ili šta već. I ona je tu, priznajmo njeno postojanje.
- Stignu na turnir, nešto igraju, malo se svađaju, ima i striptizeta, loših fora.
- Zezaju ovog nebitnog kako je gej.
- Nebitni potvrdi kako je gej, više puta.
- Opet ga zezaju kako je gej.





- Finale turnira protiv tih cura i te što Mjuz voli, pusti je zbog neke tužne priče da pobjedi.
- One pobjede.
- Pojavi se najtreš lik ikada – Džejson Hrvi.
- Kraj.
- Špica sa pojašnjenjima kako je koji lik završio.
- Špica sa neuspelim scenama.

E tako, sada kada ste u toku da nastavimo dalje. Možda da preskočimo sva ova pametna pitanja i pređemo na očigledno – zašto je Noobz toliko loše ostvarenje?

Pa idemo od očiglednog da sve reklame, trejleri, poster, slike, IMDb kasting - lažu o tome ko je glavna uloga i o čemu se radi. Znači, Kasper Van Din se pojavi na par minuta, skapira da mu ovo ne treba u životu i ode dalje. To nekako završi u finalnom rezu.

### Izgleda da je Gears of War 3 takmičenje najbitniji gejming događaj na svetu!

Turnir u Gears of War 3? U 2012-oj???? Mislim, gde ovi ljudi žive? Okej, kapiram da je SAD u pitanju i da tamo samo za Xbox 360 znaju i furaju ali Gears of War 3? GoW turniri su i kod prve igre bili egzotika u najbolju ruku, a kamoli NAJBITNIJE SVETSKO PRVENTSVO U GEJMINGU! Ne zezam se, to kažu u jednom trenutku! U stvari, ova cela sprdnja je sasvim sigurno finansirana od sponzora kao što su – Microsoft i Mountain Dew tj. Pepsi. To se vidi od početka pa do kraja. Dva jedina brenda koja se pojavljuju su Gears of War 3 (ima HALO Reach u jednoj sceni) i PEPSI. Upliva i Apple tu i tamo ali ova dva su jasna ko noć i dan. U Noobz jedina igra koja postoji je Gears of War 3. Frogger se pominje ali nikad ne vidimo igru. Tu je Mountain Dew i PEPSI na sve strane. Kako IMDb kaže, ovo sve je koštalo 340 hiljada dolara. Lično - ne mogu da verujem da je koštalo više od benzina koji su trošili ali 'ajde.

Ne bih imao na umu budžet jer je u pitanju očigledno reklama za Gears of War 3 i to veoma loša reklama. Da je pravi film u pitanju, verujem da bi svi oni kickstarteraši što prave dokumentarce napravili Apokalipsu Sada za deset puta

manje para u odnosu na ovo. Tako da ovo "manjak para" ne može da izvadi. Ko to tvrdi, on je ili MS/PEPSI plaćenik ili glupi kontraš.

Znači, Noobz je loš jer je reklama veoma loše sakrivena u filmsko ostvarenje. Ali je i očajna reklama. Čak sumnjam sada dok prebiram ono malo misli po glavi - da je celu stvar uopšte zakuvao MS već PEPSI sa Mountain Dewom, jer oni to guraju u high end gejming kao Gatorade u NBA! Pa su se setili "hej, hajde da napravimo gejming reklamu. Ko nas ono gotivi? A da, Majkrosoft, nek se učepe i oni malo ili ćemo im bar platiti licencu za neku stariju igru da furamo kroz film.". Prosto ne verujem da bi MS dozvolio ovako nešto ali mi je glavni razlog za tu sumnju što realno sem Gears of War 3, nema Xbox 360 brendinga, MS i tako dalje. A nikako ne bi dozvolili Apple da se pojavi. Tako da manjak product placement me vuče da prst uperim u PEPSI.

### Ne dajte da vas zavarava kasting.

Ali i Space Jam je bila NIKE reklama, pa je bio ok film. I svake godine imamo gomilu takvih filmova koji ispadnu ok. Pa šta je ovde onda tako loše? Pa sem brendinga, sve ostalo jer je to ostalo nagurano da popuni goleme rupe između brending trenutaka.

To ostalo čine stvari kao što su – gluma. Blejk Frimena boli patka i bezveze je glumac, Džejson Mjuz je (ruku na srce) – loš glumac. On zna da radi samo tu jednu, stonersku, uvredljivu i vulgarnu foru i to je to. Ta uloga van konteksta Džeja nema nikakvo značenje i izgleda veoma loše. Nema finese, nema dobrih fora, nema ničega. Prosto se stvari dešavaju, sve je glupo, loša je gluma. Ostali likovi su isto toliko nezainteresovani ili se prosto ne bave više glumom. Ta riba što isto pika GoW3 je neka rendom riba koja se trudi da bude opuštena i kul ali joj ne ide nikako. Svaka scena sa njom je blagi transfer neprijatnosti.

Scenario, znači ne priča – scenario (ono što ljudi izgovaraju) kao da je smišljan 5 minuta pre snimanja. I to je čak loše





objašnjeno. Ovo je u rangu više kao da – “o ne, moram za 5 minuta da napišem nešto. BILO ŠTA!! Dajte ljudi neke reči, nasumične reči.”.

Jedan detalj koji mi je takođe zapao za oko je nedostatak statista. Dosta scena nekako izgleda jako prazno i na brzaka smišljeno. Sem samog turnira, koji izlgeda kao da je sniman u najmanjoj sali Takvuda, nema scene u kojoj ima više od 7-8 ljudi u isto vreme. Tako da na listu treba dodati i loš/neuspeo pokušaj maskiranja nedostatka grandioznosti tog najvećeg ikada gejming događaja.

Noobz je toliko ispod svakog proseka lošosti da ga nema ni na Metakritiku. Na IMDb ima neku ocenu 4 od 10 ali realno se lažemo jer je neki car, najverovatnije plaćenik, dao 10/10, dok je u realnosti u najboljem slučaju 1/10. Rotten Tomatoes ima samo zvaničnu ocenu publike koja je previsokih 65%. I to je neka prevara mada ima tri kritike od kritičara gde su sva trojica popljuvala ovo, tako da je i to neka pravda.

Što se tiče same priče, ona je ovako kad se opiše mogla da ide u nekom kempu, road trip maniru. Dok u stvarnosti svaka klišeizirana stvar koja je donekle mogla da dotera ovaj krš i lom do bar nekog jadnog proseka je propala posle 5 sekundi od početka njene prezentacije. Glavnog lika šutne žena koja se pojavi bukvalno na 2 minuta i ne vidimo je uopšte do kraja ove reklame, a ni posle kraja. Sve fore i mogući mini zapleti su ugušeni glupom bukom koju stvara scenario i lošim odlukama režisera (ili koga već) što je dovelo do toga da Noobz nema apsolutno nikakvu substancu. Ima tih par pokušaja da se da neki smisao tim dešavanjima tokom tih 97 minuta ali i to padne u vodu na pola pokušaja kada glumci skapiraju gde se nalaze i šta rade. Posmatranje nekoga ko sedi sam i jede ručak u restoranu je izazovnije i zanimljivije iskustvo od ovoga.

### Aktivno poričem postojanje ovog filma i to je moja finalna odluka!

Same scene igranja su nerealno loše. Traju kratko i jako su nejasne dok je sve snimano iz užasno glupih uglova. Čak bih



ovako odokativno smeo da tvrdim da sve scene igranja ukupno traju ne više od pet minuta. Ne želim da proveravam ali ako sam omašio, omašio sam u pozitivnom smeru što znači da najvarovantije ima manje od 5 minuta gejempleja.

Ne znam ko je ciljana publika ovog lošeg marketinškog trika. Najverovatnije je pravljeno za klince do 12 godina iz predgrađa dosadnih gradova širom SAD. Klinaca koji hrane jedni druge verbalnim polnim organima preko LIVE četa dok igraju Gears of War 3 multi. I tu mislim da je to možda bila sekundarna misija, a primarna je da Noobz postane svojevrsni pitch video, reklama za velike gejming događaje i firme, da u iste nekako uključe Mt. Dew jer eto vidite... to mladi vole - video igre i PEPSI. Mogli su bar stvar da izvade sa nekim vrh ribama ili nekih užasnim Majkl Bej rešenjem ali nema ni toga. Štaviše, žensko živi u Nubzu je minimalno, a ono koje je prisutno je krajnje opskurno i nebitno.

Po pitanju preporuke, ne postoji osoba kojoj bih preporučio da pogleda ovo sem ako planira da gleda Noobz iz nekih akademskih i naučnih razloga. Kao zabavu, film ili tako nešto, ne - to nije ovo. Jedina zabava kod Noobz-a je to što se smežete tokom gledanja jer ne verujete šta gledate. Mene je držalo jedno 15 minuta posle kraja, onako baš u fazonu “Šta sam bre ja sada odgledao?”. Pa ako možete, zaobiđite, a ako vas neko cima da gledate, odbijte kako znate i umete gledanje Noobz-a. Nije zabavno-loš, nije smešno-loš, Nubz je samo loš i biće vam samo žao što ste potrošili sat i 40 minuta na ovo. Posle ćete želiti da vratite vreme unazad i ne gledate ali to tako ne radi u realnosti.

Noobz je pljuvanje u oči gejmerima prvenstveno, nebitno na kojoj platformi. Pljuvanje je u oči Gears of War franšizi. Onda je pljuvanje u oči filmografima koje prave filmove i glumcima u njima. I što je najgore, ovo je pljuvanje na iole nekakvu inteligenciju koju gledalac ima. Ja se iskreno osećam deset posto gluplje pošto sam odgledao Noobz, a pošto očigledno nisam dovoljno pametan pa da ne gledam ovakva sranja uopšte, možete misliti koliko je tih deset posto bitno za mene i moj slučaj. Preporuka ovog filma je ratni zločin nad čovečanstvom.



Autor: Aleksandar Ilić

# TOMB RAIDER: THE BEGINNING

## Neobavezno štivo

**U**vek nam je interesantno da prelistamo neki dodatni sadržaj koji prati dobre igre. Na žalost, obično je taj priložni sadržaj krajnje nebitan, a neretko uvredljiv koliko je očigledan grabež novca u pitanju. Tako je nekako i sa ovim stripom mada nije toliko loše već je više u fazonu prvog dela protekle rečenice.

Tomb Raider: The Beginning je prequel ovogodišnjem rebootu Tomb Raider franšize video igara. Scenario za igru je pisala Riana Prečec, ćerka poznatog fentazi pisca Terija Prečeta, koja je takođe popunila i balončiće sa tekstom u ovom stripu ili ako baš hoćete – grafičkoj noveli.

**... ovde ponajviše možete videti interakciju drugih likova iz igre kao i nagoveštaje njihovih pozadinskih priča.**

Nema nešto mnogo da se kaže o ovom ostvarenju sem par ključnih (ako se mogu nazivati ključnim) i kratkih detalja. The Beginning prati događaje neposredno pre isplovljavanja Endurance-a u potrazi za izgubljenim Yamatai carstvom. Pa tako ovde ponajviše možete videti interakciju drugih likova iz igre kao i nagoveštaje njihovih pozadinskih priča. Lare Kroft i nema nešto specijalno mada nje ćete se i ovako nagledati u samoj igri ali o tome ćemo u recenziji iste.



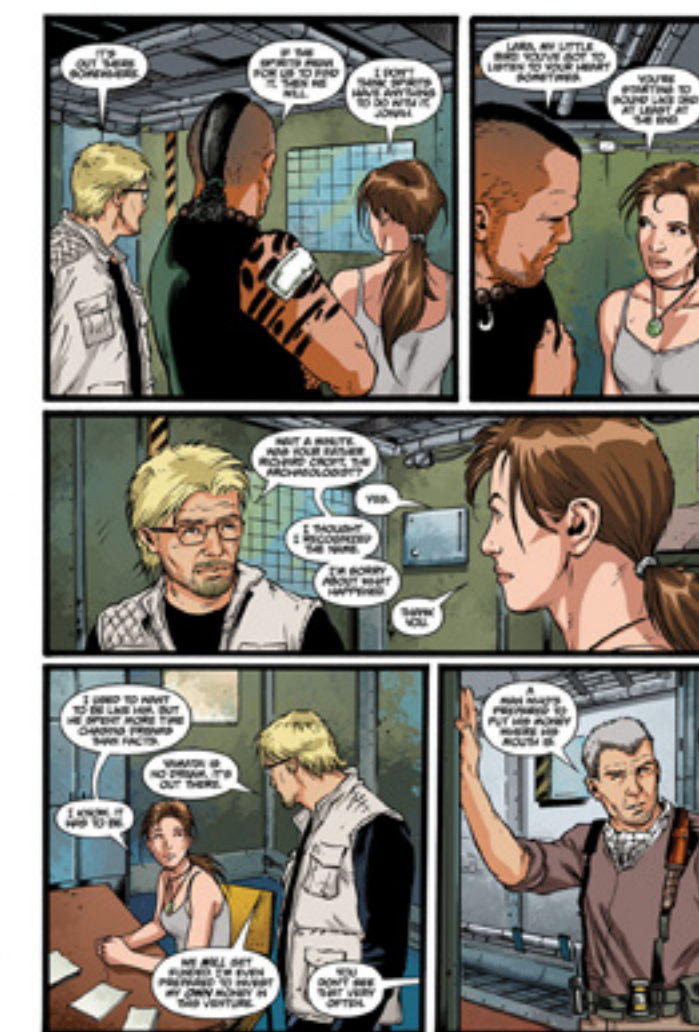
**Medij:**  
Strip

**Web:**  
[www.tombraider.com](http://www.tombraider.com)

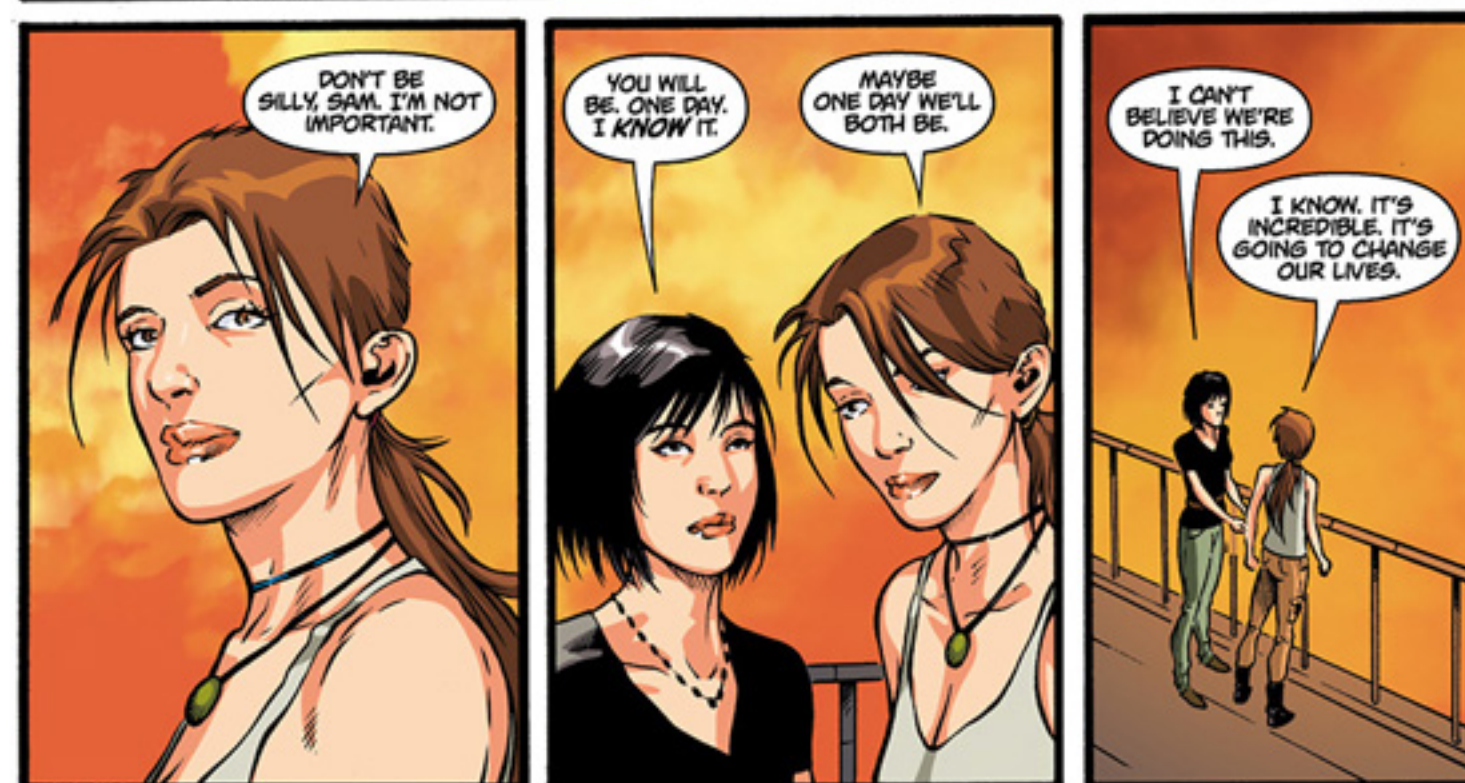
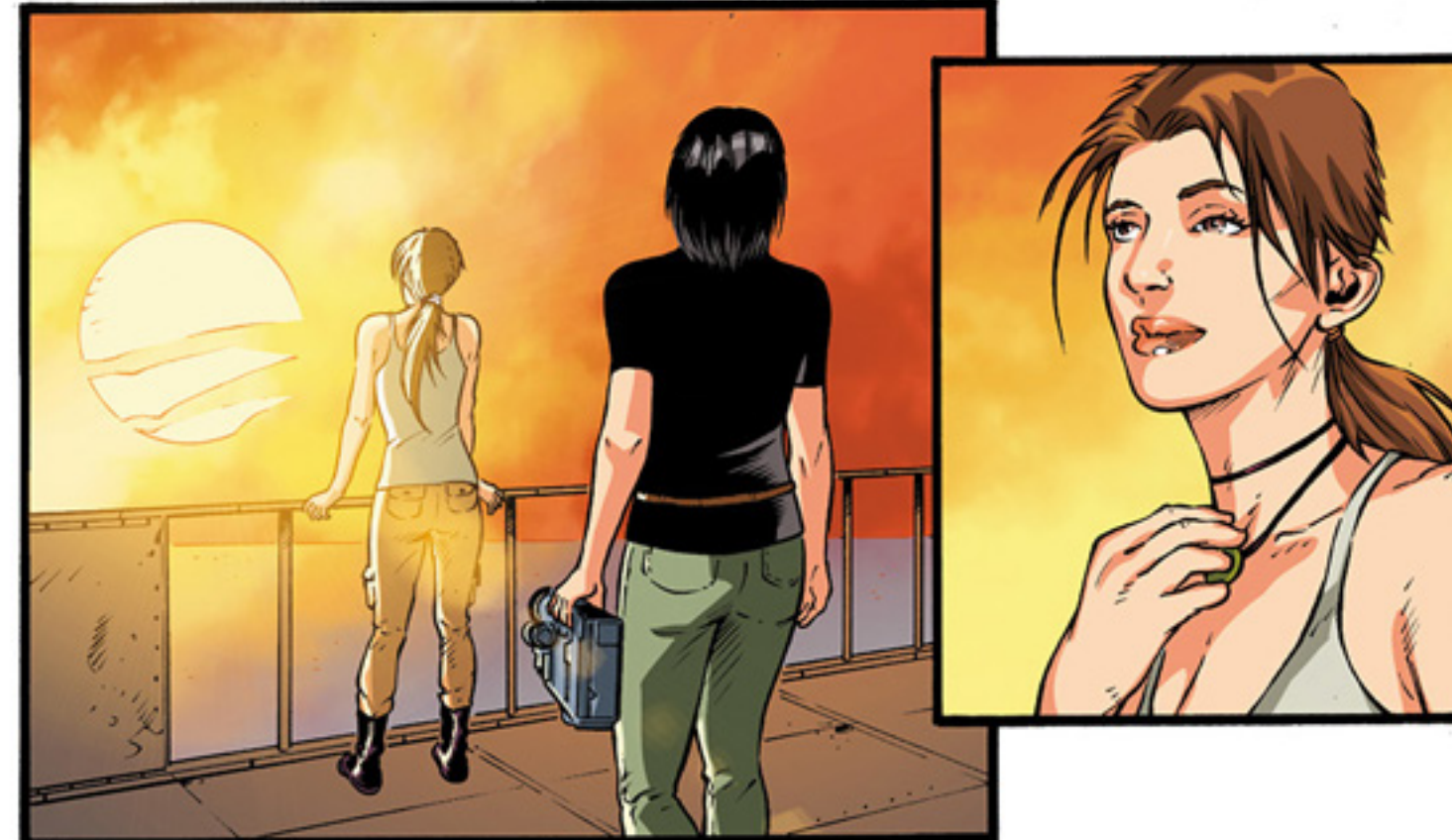
**Pisac:**  
Rhianna Pratchett

**Crtež:**  
Nicolas Daniel Selma, Andrea Muti

**Preporuka:**  
DA, ŠTO DA NE







Glavna fora je što dr. Vitman treba da vodi pomenutu ekpediciju ali budžet koji je trebalo da dobije od TV stanice je ukinut, a sa tim i njegova emisija i samim tim i ekspedicija. Pa se tako ovaj strip bavi prvenstveno time kako je došlo do ekspedicije na prvom mestu, a tu je i mala razrada likova. Sve u svemu, nije toliko spektakularno štivo niti nešto kipti od krucijelnih informacija vezanih za samu igru mada će vam malo bolje posvetliti sam početak igre koji je konfuzan poprilično, pa uz ovaj strip ćete imati maaaalo, ali malo jasniju sliku šta i kako i ko i šta.

### ... nije loš intro za doktora Vitmana...

Crteži su totalno na nivou i tu stvarno nema šta da se prebaci što je nekako i bedak jer su crteži dobri, a sam strip malo dosadan i ne toliko btino sadržajan. Lara Kroft se pojavljuje manje-više, a kada se pojavi uglavnom je neka emo scena u pitanju. Doduše, nije loš intro za doktora Vitmana iako se meni bar ovaj čovek u ovom stripu nije najbolje poklopio sa onim u igri, u biti je interesantno videti iz koje priče on dolazi.

Tako da ako planirate da igrate igru, ne stresirajte se mnogo ako ne prelistate ovaj strip prvo, ne propustate stvarno ništa. Opet gledano realno, i da prelistate, neće vam oduzeti mnogo vremena a ok je kao mentalna priprema za igru. Što valjda znači da ako imate prilike prevrtite Tomb Raider: The Beginning, nije da ima puno strana, nekih 50-ak u vr' glave ali nemojte ni očekivati neki previše pametan materijal. U pitanju je propratna propaganda uz igru i kao takva je sasvim ok, nije uvredljivo loše ali nije ni Dostojevski. Naravno ako propustite ili nemate prilike nekako da pročitate ovo, a igrate igru, bez brige, kao što već piše nekoliko puta – ne propustate ništa bitno.



Autor: Branko Pogačica

# ARMA III – ALPHA

**Naprednije, jeftinije, zahtevnije**

**R**azvojni put ARMA igara je pun iskustava, godina i raznih dešavanja. Posle skandala u Grčkoj kada su developeri igre zaglavili u ćorku jer su ih grci prozvali špijunima, došle su i vesti da glavonje studija žele da igra izađe ove godine. Tako su onda rešili da igra mora da izađe kroz STEAM jer je tako najlakše da skrate muke, a da igra ne ispašta. I onda najzad neke lepe vesti, igra je postala dostupna u alfa fazi za 25€ pa naviše. Do 40€ za Digi Deluxe izdanje igre. U svim varijantama dobijate pristup alfi i nekoliko invajtova koje možete proslediti prijateljima.

## ... ARMA III – lepše je ali i zahtevnije.

Tu naravno upadate i u Early Access klub pa možete kroz grupe i forume uticati na detalje u igri i vršiti presiju na developere da srede probleme. Mi se time nismo bavili ali jesmo igrom u alfa fazi. I deluje obećavajuće ali ne i nešto izdašno informacijama jer je sadržaj kojem smo imali pristup ipak ograničen u ovom trenutku.

Prvenstveno dobijate pristup delovima singleplejer kampanja sa različitim konceptima. Pa imate i pešadince, vožnju raznih vozila, upravljanje helikopterom i ronjenje. Sve su ključni detalji iskustva ove igre. Mapa je ograničena u veličini ali sasvim dobro daje do znanja šta nas čeka. A to je veća i lepša igra od prošlih ARMA iskustava.

I ARMA II je bila solidna u vreme kada se pojavila ali nije bila mačiji kašalj za slabije računare. Tako nekako je i sa ARMA III

– lepše je ali i zahtevnije. Ono što je mnogo, eonima dalje i bolje od prošle je igre su kontrole, kretanje i sve u tom fazonu. Komandi i dalje ima milion ali su dosta koherentnije i pametnije smeštene, tako da ako ste početnik u ARMA svetu, snačićete se mnogo lakše nego u recimo drugoj igri u kojoj imate traume i glavobolje od kontrola i kretanja u igri.

## Ono što jeste komično je helikopter. Upravljanje helikopterom zahteva dozu sedenja na ivici sedišta tj. stolice i finog tipkanja po tastaturi...

Pešadijski deo je standardan i veoma realan, što je logično jer je ARMA upravo odlična vojna simulacija. Moraćete da vežbate dobrano ako niste skilovani ARMAdžija da bi pozavršavali misije sa što manje muke, a više skila.

ARMA je poznata po finom balansu između trčanja i pucanja, vožnje i pucanja i tako je i ovde. Pored pešadije, tu je i deo sa ronjenjem. Solidno je, korisno i interesantno. Ume doduše da bude malo zamorno jer se krećete sporo kroz vodu ali srećom vas cilj misije vuče ka sledećoj interesnoj tački. Takođe, voda i sve oko tog dela je poprilično lepo odrađeno pa neće izgledati toliko fejk.

Upravljanje vozilima je malo onako, može bolje ali radi posao i verujemo da će već to do bete i finalnog izdanja biti ispolirano mnogo bolje. Ono što jeste komično je helikopter. Upravljanje helikopterom zahteva dozu

**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
Bohemia Interactive

**Izdavač:**  
Bohemia Interactive

**Web:**  
www.arma3.com

### Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7  
CPU: Intel C2D 2.4Ghz  
RAM: 4 GB  
HDD: 10 GB  
Grafika: Radeon HD 4870







sedenja na ivici sedišta tj. stolice i finog tipkanja po tastaturi i cimanja da se ne slupate ko car. Neko ume iz prve, neko ne. Uglavnom se da savladati i nije baš bez frustracija ali je ujedno isto toliko smešno tako da ćete biti zabavljeni kako god okrenete.

### **Postoji i LITE varijanta alfe ali u njoj imate pristup samo singleplejer misijama.**

Multiplejer je dobar. Nažalost neće predstavljati konkurenciju naslovima kao što su Call of Duty ili Battlefield ali ni ne mora. ARMA III multi je žanr za sebe i realno kada bi se susreli prekaljeni CoD-ovac koji je opičio sve mulitje u svih pedeset Call od Duty-ja i utrenirani igrač ARMA-e, i to da igraju i ARMA III multi, ARMAš bi ga olešio. A onda bi ga olešio i da igraju BLOPS 2 multi. Šta ćete, skil je skil. Doduše, multi sam po sebi obiluje bagovima i neretko su jako zabavni ili smešni i uglavnom su vezani za fiziku i ponašanje vozila i likova.

Postoji i LITE varijanta alfe ali u njoj imate pristup samo singleplejer misijama. Za full pristup, morate kupiti neku od ponuđenih opcija od kojih je najjeftinija 25€. I imajući u vidu da dobijate odličnu vojnu simlaciju sa dosta akcije i zanimljivog sadržaja, mislimo da je to best buy, odličan dil i tako to.

Moramo i napomenuti da nam se sviđa kako je meni odrađen. Iako u biti je veoma sličan prošloj igri prosto je sada mnogo praktičniji i izgleda kul. Kao i ceo vizuelni deo kao što su meniji i ostale grafike. Tako da ARMA III ima čak i malo kvalitetnog blinga.

Ako ste voleli prošlu igru, uživaćete i u ovoj. U najavi već vidimo kvalitet, možemo samo da zamislimo kako će finalna igra izgledati, sem ako se ne desi nešto drastično i igra uspe da bude krš. Sem toga, ako imate nekog ko ima invajt, obavezno ga cimajte da vam da i da čekirate igru lično.





**3Dcafe**



[www.3dcafe.rs](http://www.3dcafe.rs)

**Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392**



# REVIEWS

## SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

### OCENE:

#### 100 do 86

**ZELENA ZONA** - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

#### 85 do 71

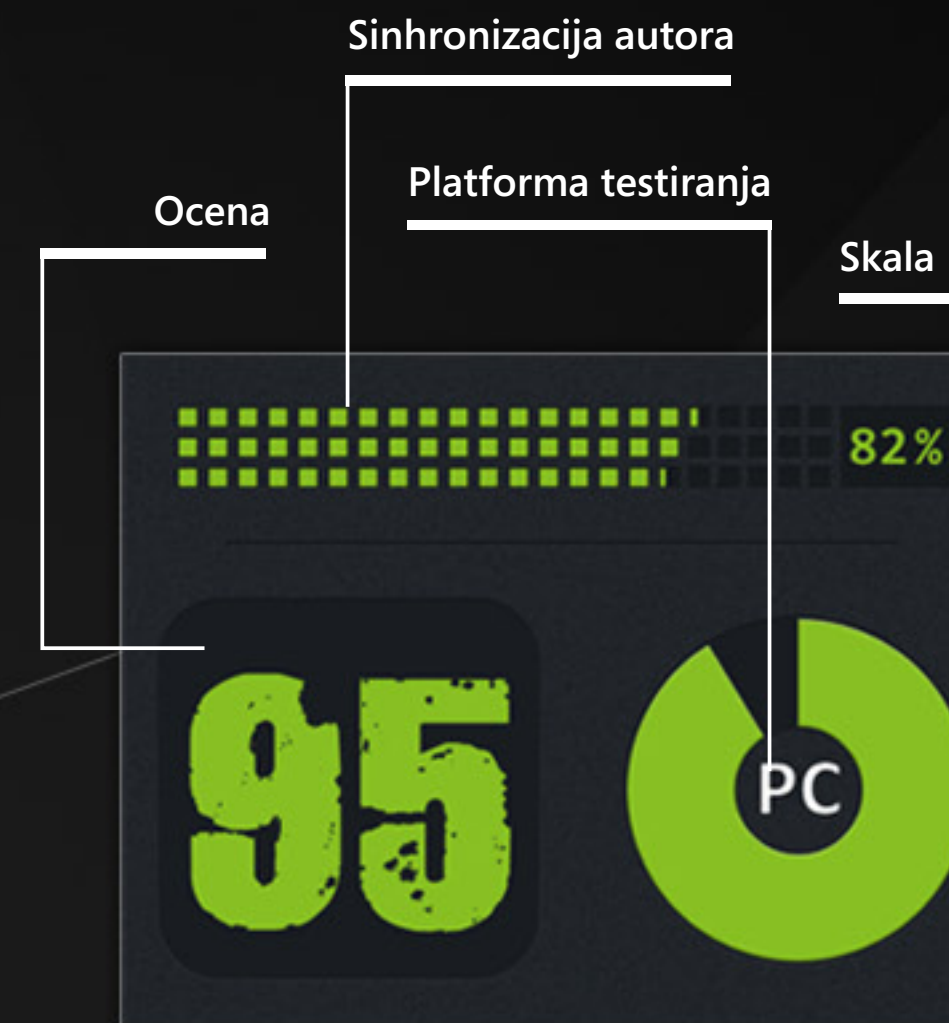
**ŽUTA ZONA** - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

#### 70 do 51

**ORANŽ ZONA** - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

#### 50 i niže

**CRVENA ZONA** - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.



IGRA MESECA

Tomb Raider

29

SimCity

35

StarCraft II: Heart of the Swarm

38

Alien Spidy

40

The Showdown Effect

42

SLENDER: The Arrival

44

The Walking Dead: Survival Instinct

47

BioShock Infinite

50

God of War: Ascension

56

SNIPER 2: Ghost Warrior

59

Resident Evil 6

62



Autor: Aleksandar Ilić

# Tomb Raider

Nova Lara vredi para

**P**oslednjih godina, da ne kažemo – poslednjih 10ak godina, igre sa Larom Kroft tj. Tomb Raideri nisu ostavili neki bitan trag u gejming industriji niti su nešto očarale igrače do nebesa. Jeste, tu je gomila nostalgičarskih razloga koji čine većinu tih igara sasvim solidnim igrima ali Lara prosto ne briljira i nije bitna kao nekada. Tu na scenu stupa Crystal Dynamics i rešenost da naprave najbolji mogući reboot franšize koji je moguće napraviti. I moram reći da su manje-više uspeali u tome.

**Srećom, Square Enix i Crystal Dynamics su opravdali sve simptome preorderitisa odličnom igrom.**

Danas dobar deo igara koje su u nekom marketinškom prekidu sa većinom gejming populacije (jer ne izlaze tako često) ulažu veoma u marketing pre izlaska igre. To su naslovi kao novi BioShock i slični, koji iako svi znamo da su potencijalno dobre igre, ne vidamo ih toliko redovno da nam bude jasno šta tačno kupujemo. I onda se taj marketing baš gura mesecima unapred i preorder je tu takođe ključna stvar. Ako igra bude super, svi su hepi i to je to (BioShock Infinite), a ako bude neko sranje, digne se ustanak (Aliens: Colonial Marines, SimCity). Tomb Raider reboot je takođe jedna od tih igara sa blagim simptomima preorderitisa. Tu i veliku ulogu igra činjenica da ima milion TR igara pa je i bilo dosta skepse



**Platforma:**  
PC, XBox 360, PS3

**Razvojni tim:**  
Crystal Dynamics/Nixxes  
/Eidos Montreal

**Izdavač:**  
Square Enix

**Web:**  
www.tombraider.com

**Cena:**  
49.99 €

**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7

CPU: C2D 2.4Ghz

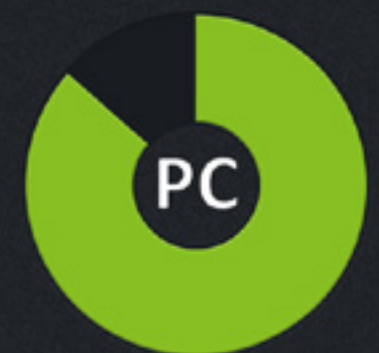
RAM: 4GB

HDD: 12GB

Grafika: ATI Radeon HD 4870



90



- ✓ Dobra igra kada se sve sabere
- ✓ Nema loading smaranja
- ✓ Akcija i istraživanje
- ✗ Priča je mogla da bude bolja
- ✗ Nepotrebno preterivanje u nekim segmentima igre



oko toga – da li će nekog uopšte biti briga? Srećom, Square Enix i Crystal Dynamics su opravdali sve simptome preorderitisa odličnom igrom.

Ima toliko detalja koje bi možda trebalo pomenuti u vezi ove igre, pa onda poređenja možda sa starijim naslovima i onda oko još milion drugih stvari. To bi naravno malo udavilo svakog ko čita ovo pa ćemo držati stvar i tekst u nekom balansu, koliko je to već moguće.

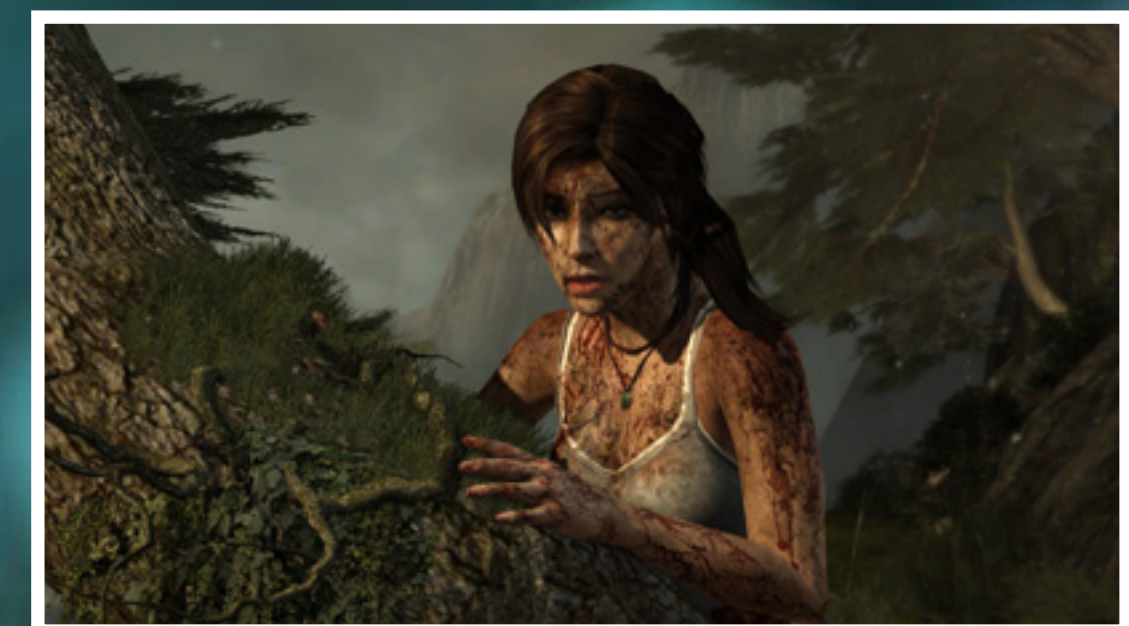
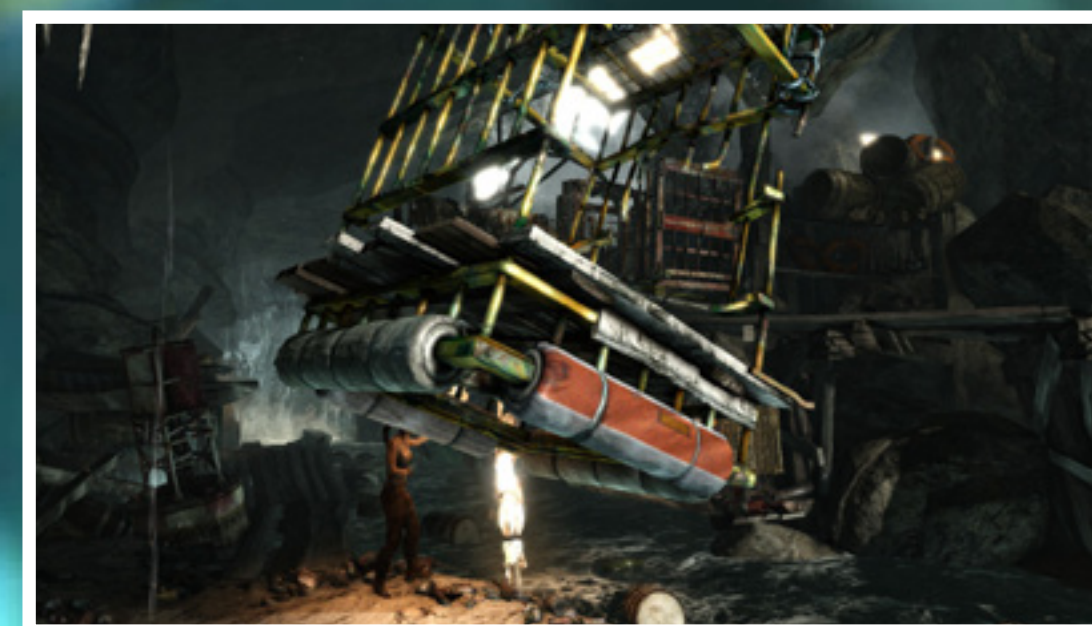
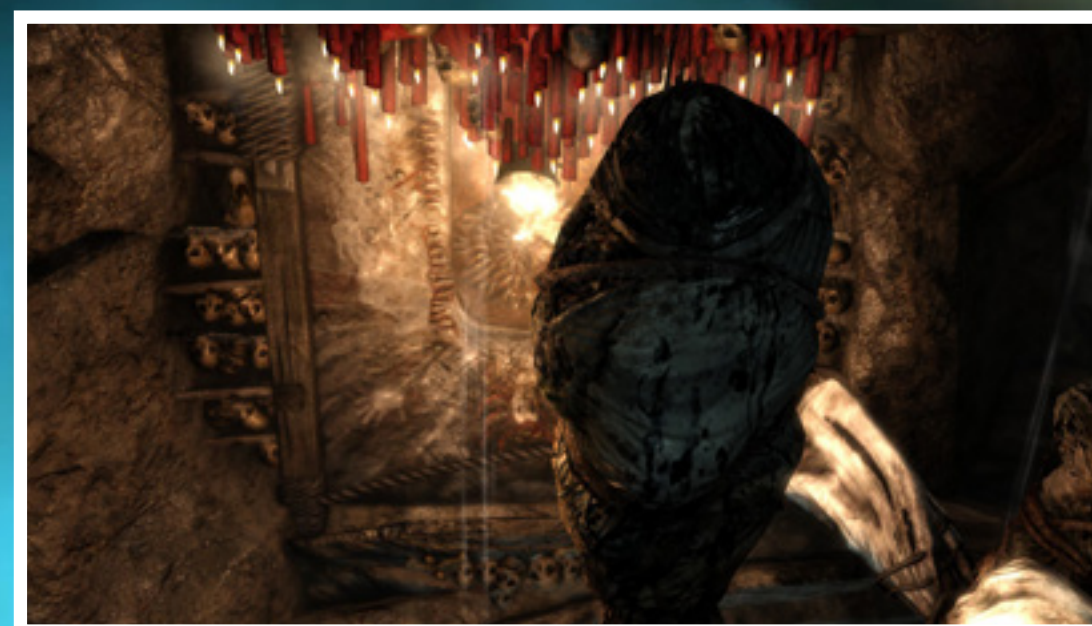
Videli ste trejlere, najave itd, i priču već znate. Tu je i prequel strip o kojem možete da čitate takođe u ovom broju na stranama pre. Lara i ekipa odlaze na pučinu u potrazi za izgubljenim kraljevstvom pod imenom Yamatai, upadnu u oluju, brod se slupa sa ostrvom i tu avantura počinje. Lara završava na nekom levom delu ostrva i pokušava da se dokopa ostalih preživelih. Tu će joj probleme praviti par ludaka i nekoliko gladnih vukova.

---

### Jedno od prvih oružja će vam biti luk i strela i pištolj...

---

Dalje nešto oko priče malo kasnije, spoilere neke preterane i ne mogu da napravim jer je priča nažalost nekako u drugom planu i skroz je ne samo predvidiva već i malo ne-bitna. Srećom pa je gejملهj odličan i raznovrsan. Već od samog starta lepo vas igra vodi i učite mehaniku i kako se igra ovaj Tomb Raider. Jedno od prvih oružja će vam biti luk i strela i pištolj sa kojim ćete moći da lovite razne životinje ali i o tome ćemo kasnije detaljnije. Sada se bavimo gejملهjom konkretno. Pored luka i strele, skupljate nova oružja tokom igre i svako od njih ćete moći da nadograđujete iskustvenim poenima koje dobijate kada skupite dovoljan XP. A koji dobijate obavljanjem raznih zadataka, lovom, ubijanjem neprijatelja, skupljanjem izgubljenih blaga i kopanjem po ostacima proteklih žitelja ostrva. Kako budete dalje napredovali kroz igru, tako ćete otvarati i nove skilove, bilo da se oni tiču preživljavanja i poboljšanja nekih mogućnosti kao što su planinarenje





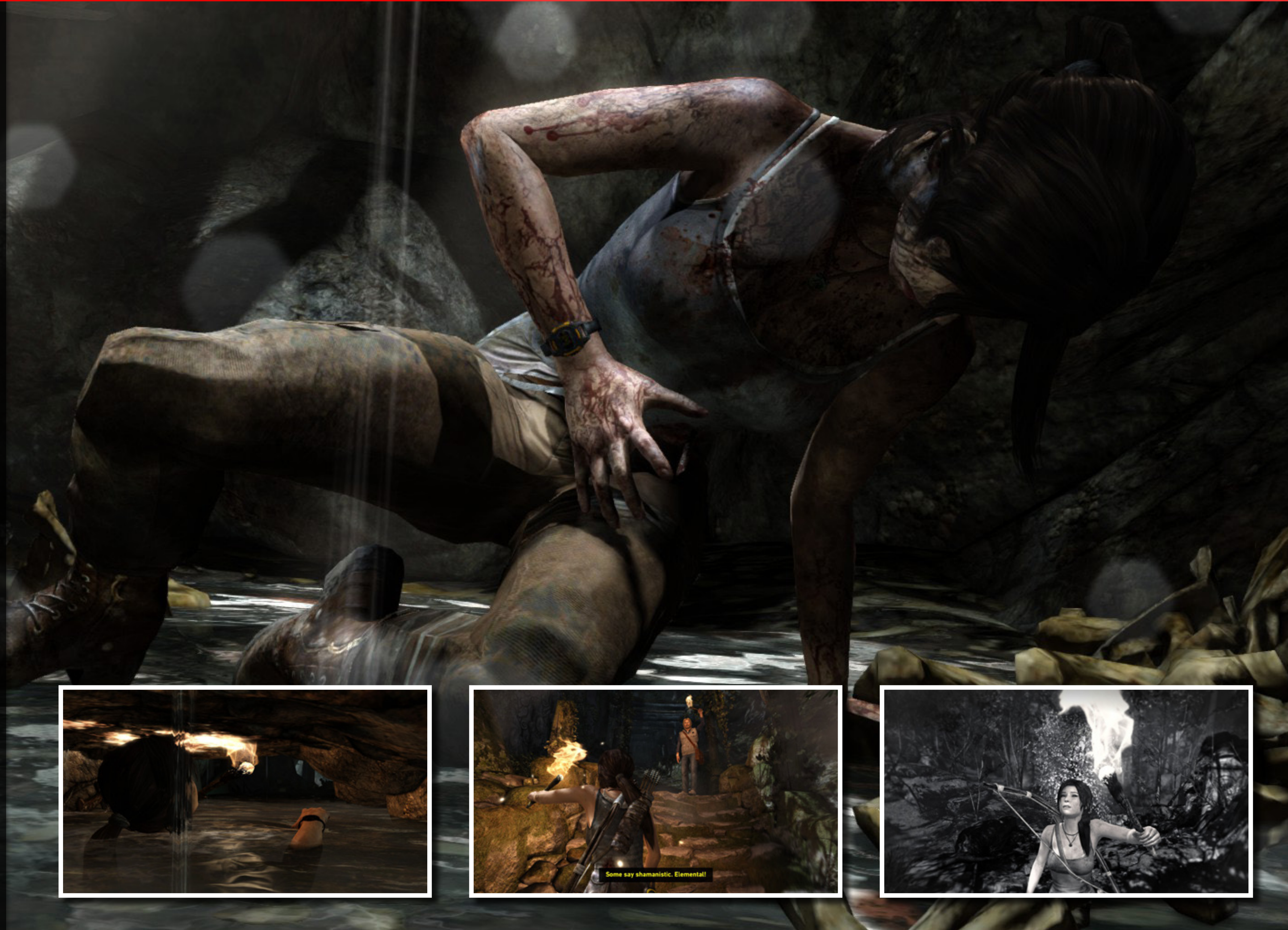
ili kako da tim istim pijukom za pentranje bolje osakatite i zakoljete neprijatelje. Svaki deo mape/ostrva ima neke svoje fore i fazone. Iako većina ima nekoliko istih kao što su nalaženje kampa i skupljanje GPS trekera, neke imaju određene izazove i skupljanje ili uništavanje određenih predmeta. Naravno, za svaki deo mape, u pitanju su različiti predmeti. Negde na primer morate oskrnaviti par grobova dok na drugom upucati nekoliko privezaka koji vise na random mestima po šumi.

**Zanimljivo je da skoro nema uopšte nikakvih loading ekrana, a ostrvo je preveliko i podeljeno je u par velikih i nekoliko manjih sekcija u koje prelazie sve peške i bez prekida igre što je odlično.**

Tu je i neizbežan element današnjih igara, "survivor look" ili kako se već zove, pa pritiskom na dugme ulazite u povišeni mod zapažanja kojim možete lakše spaziti neprijatelje, životinje ali i kovčege i ostale stvari za skupljanje. Nešto kao Eagle Vision u Assassin's Creed ili Detective Mode u Batman igrama.

Inače, sami kampovi tj. kamp vatra su svojevrsni checkpointovi gde se radi sejv, apgrejduju skilovi i oružja, a neki se mogu koristiti kao fast travel stanice da "putujete" do drugih delova ostrva. Što će biti korisno ako volite da celu igru odratite 100% pa neke stvari ne skupite i neke opcione zadatke ne obavite pa se možete vratiti posle završetka igre. Svaka sekcija mape ima i par skrivenih grobnica u kojima možete naći mapu sa detaljima u tom regionu i gde se šta ima skupiti. Sve grobnice se isključivo sastoje od zagonteki tipa kako da stignete do tog kovčega sa mapom. Većina tih izazova nije nešto komplikovano i kada izvalite kako igra radi, znate šta da očekujete.

Zanimljivo je da skoro nema uopšte nikakvih loading ekrana, a ostrvo je preveliko i podeljeno je u par velikih i nekoliko







manjih sekcija u koje prelazite sve peške i bez prekida igre što je odlično. Ima svega, od plaža do planina do pećina. Tako da je taj prostorno/pejzažno/vizuelni deo igre fenomenalan.

---

### **... vi ne morate realno da ubijete ni jednu životinju jer vam ne znači apsolutno ništa.**

---

Neprijateljski AI je iznenađujuće dobar i ponekad će vas namučiti čistom silom, a ponekad pametnim strategisanjem. Srećom, u ovoj priči ste vi nekako lovac pa ćete uglavnom vi biti iznenađenje njima nego oni vama. Ima i par qucktime iventova ali ništa spektakularno. Uglavnom se sve svodi na vaš skil, nišan i malo strategije.

E sad da se dotaknem i malo tih životinja i slično. Već u prvih desetak minuta od početka igre vi učite da preživljavate jelte. Pa tako u svakoj zoni/sekciji mape imate određene životinje. U ovom slučaju, na početku imate zeke i jelene koji bez brige na svetu skakuću po šumici. Vaš zadatak? Profurajte im metak ili strelu kroz glavu! Iskreno, nasilje u igrama je delimično i skoro uvek malo komično i potrebno i tu stvarno nemamo problem ali novi Tomb Raider ima par veoma jezivih scena. To vam je već jasno u tom startu, kad lupite zeku međ' oči pištoljem. Onda možete da ih zgulite radi XP-ja ali u svakoj zoni posle par ubistava ste istrebili svu bitnu divljač i sve ostalo donosi nebitan XP.

Šta je tu poenta tačno? Pa vi ne morate realno da ubijete ni jednu životinju jer vam ne znači apsolutno ništa. Ne dobijate health, njega ni nemate već ako popijete dovoljno kazne, adios. Nemate ni opcione zadatke koji sadrže jurnjavu divljači. Opet, možete pokokati sve pred vama i skupiti kakav, takav XP od toga. Interesantan izbor developera za takvom mehanikom.

---

### **... ne pamtim kada sam video da neki lik u igri, pa čak i filmu doživi ovakvo kažnjavanje od kreatora kroz igru.**

---

Opet, načini na kojima se ponekad razračunavate sa neprijateljima, a pogotovo prsa u prsa umeju da budu jezivo realni. Ima taj fazon, da se prišunjate čuvarima iza leđa i zabijete pijuk u vrat i onako čupate krvnički. Prvih par puta vas prođu žmarci kada to odradite. Pored toga, Tomb Raider je prepun.. ali prepun horora i krvi i iznutrica i leševa. Ne znam kada sam poslednji put igrao i da li sam igrao neku igru sa ovoliko grozota koje su u sekundarnom planu. Ako su kreatori hteli da nas ubede da se stvarno nalazimo u svojevrsnom paklu na tom ostrvu, uspeali su samo tako. Bukvalno od samog početka igre, okruženi ste kosturima, kostima, delovima tela, mrtvacima i slično. Zvuči nekako kao da preterujem ali sam sam bio iznenađen kad sam skapirao koliko je igra prepuna tih užasa iako vam to nije uvek u fokusu.

Druga stvar, a tiče se isto užasa je neverovatna mučenja kroz koja Lara prolazi. Takođe ne pamtim kada sam video da neki lik u igri, pa čak i filmu doživi ovakvo kažnjavanje od kreatora kroz igru. Već u prvih par minuta dobijate armiranu šipku kroz meso, a odatle pa na dalje sve strašnije i mučnije. Ako ste ikada gledali odličan horor film – Descent i onaj veoma, veoma, veoma upečatljivi deo filma sa bazenom krvi. E pa slična stvar je i ovde prisutna. I tu da ne pominjem neke užasne načine na koje možete umreti u igri. Od standardnog padanja sa planine do nabijanja cevke kroz glavu i primanja pijuka u jedno rame, a mačete u drugo. Lara Kroft je izmučena do besvesti i van poente ovde i jedini razlog koji nam pada na pamet za to je da su hteli da pokažu kako je ona "survivor" i kako može da istrpi to sve iako je žensko. I onda su oterali to u ekstrem. Srećom pa ništa od toga nije toliko u fokusu ali da je primetno, jeste. Neverovatno je i koliko Lara stenje i uhće i ahće tokom svih tih napora i nedaća. Tako da je samo sa tih ne toliko primarnih strana, ova igra veoma fascinantna kroz rešenja koje su developeri napravili. Naravno nisam siguran da li mi je to loše ili ne ali svakako dodaje doživljaju.

Sam gejملهj se lomi između Assassin's Creed-a i Uncharteda. Nije toliko linearna igra kao Uncharted ali nije



baš ni toliko raznovrsna kao AC. Skakanje je malo klimavo što ume da spase od sigurnog pada u smrt ponekad pa je to kao i dobra stvar.

### ... dobar deo igre nećete znati da li ovde ima nečeg natprirodnog ili ne.

Priča! Priču je pisala Riana Pračet, ćerka famoznog Diskvrlđaša Terija Pračeta. I tu leži možda najveći problem igre. Malo je do izvedbe glumaca, malo do scenarija i razrade priče. Kao što ste videli do sada, očigledno je da je po sredi gritty reboot i veoma gritty. Pa su tako štedeli na supernaturalnim elementima koje su prethodne igre bile pune do vrha. Bukvalno dobar deo igre nećete znati da li ovde ima nečeg natprirodnog ili ne. Sad, problem je što nisam siguran da li su oni to tako zamišljali da budete u neizvesnosti ili su prosto glumci i malo nejasan/nerazrađen scenario doveli do tog zbuna. U svakom slučaju, interesantno je ali ne previše.

Nažalost, lik Lare Kroft nije nešto razvijen iako je igra prepuna informacija o svakome i svačemu u njoj, nekako ne "osećate to". Opet, ovo je kao početak svih tih avantura pa tu možemo da progledamo kroz prste ali ovo nije nikako ona Lara Kroft, neustrašivi borac bez kapi znoja posle milion metaka. Ne, ovo je obična devojka u neobičnoj situaciji u kojoj je eto morala i da pobije nekoliko desetina ljudi. Ipak, to progledavanje kroz prste je delimično jer kao što je već navedeno, kreatori su te neke detalje isterali do maksimuma koji možda nije bio potreban niti toliko efektan već samo ga primetite da bi ga primetili.

A priča kao priča je ok, ništa novo, ništa nečuvano, uglavnom predvidivo i to možda kilometrima predvidivije nego što vide likovi u igri. Pored toga, ostali elementi storytellinga su čudni, ne loši ali interesantni i ako zagrebete malo ispod površine, veoma čudni izbori što od strane Crystal Dynamicsa, što od strane Riane Pračet.

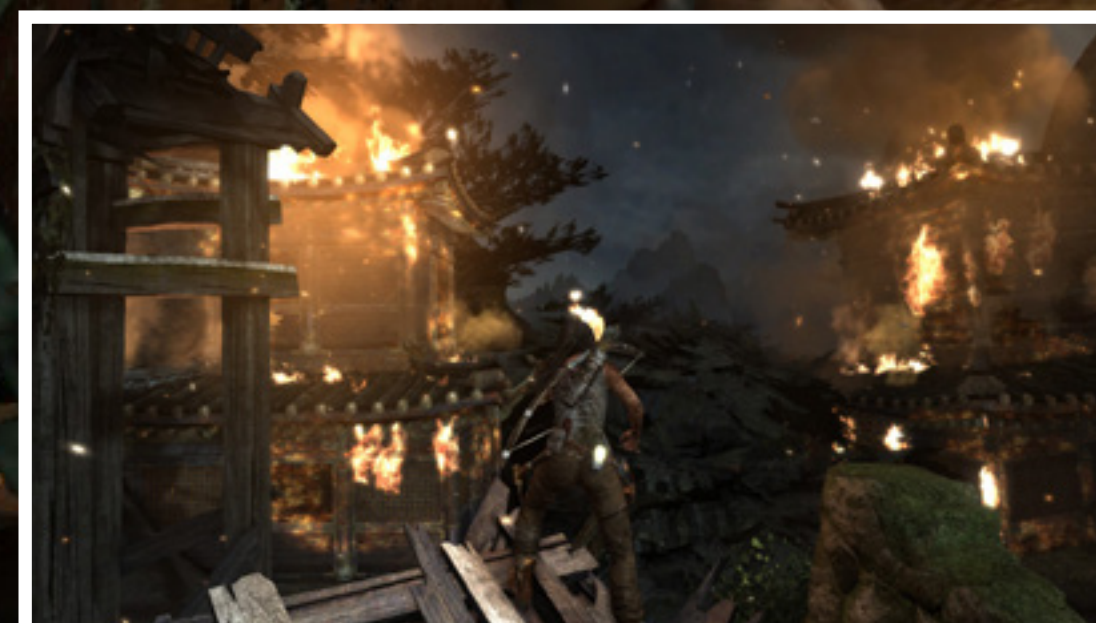




## ... ako niste zatucani samo u jedan žanr, obavezno igrajte novog Tomb Raidera.

Kada se to sve sabere, Tomb Raider reboot je jedno gotivno iskustvo i traje taman koliko treba. Malo je više u fazonu klanje i ubijanje, a manje istraživanje. Moguć je balans toga od strane igrača i načina na koji igrate tako da postoji dosta elemenata sa kojima ćete se zabavljati. Nije neko dubokoumno i nečuveno zezanje od igre i humor je minimalan ali je interesantna i zabavna igra. Priča nažalost uglavnom služi da popuni gejmplej rupe i to radi ok ali se nadamo da će u sigurnom nastavku igre taj segment biti bolji.

Bilo da ste voleli stare TR igre ili ne. Ili možda volite mešovite naslove, onda je ovo prava stvar za vas. Hoću reći – ako niste zatucani samo u jedan žanr, obavezno igrajte novog Tomb Raidera. Ima nekih neispoliranih delova i u globalu kada pogledate igra nije neko otkriće veka. Ali ono što jeste, a to je lepo osveženje u žanru i serijalu Tomb Raider igara i to osveženje prija veoma. Još je ovo igra Square Enixa, kojima već posle par meseci drastično okine cena, pa totalno verujemo da ćete ovu igru imati u ponudi za nekih desetak evra krajem leta u nekoj akciji. U tom slučaju nikako je ne propustite, a i dajte koji dinar Squareu pošto uprkos par d obrih naslova, kako oni tvrde – ne ide im baš najveselije. Pa čisto da nas uskoro časte novim Tomb Raiderom ili DeusExom, a ne da odu u bankrot.





Autor: **Dimitrije Đorđević**

# SimCity

## Odlična igra i pohlepni izdavač

**K**onačno, nakon 10 godina čekanja, pred nama je novi nastavak Maxisove igre SimCity. Ovo je zvanično reboot serijala i prati ga veliki publicitet. Mahom je negativan, ako uopšte postoji tako nešto kao što je negativan publicitet. Za početak, Maxis je razvio u potpunosti novi engine. Nazvan Glassbox, omogućava igri da bude prava simulacija. Sve što vidite dok igrate, to se zapravo i dešava. Engine sve računa i grafički prikazuje u realnom vremenu, za razliku od prethodnog dela – u SimCity 4 se sve to odvijalo van vidika igrača, te su bili primorani da prate rezultat svih dešavanja prate samo u vidu statistike.

**Saobraćaj je ujedno i okosnica samog gejmplaja. Više nećete postavljati cevi za vodu ili dalekovode za struju, već će se to prenositi putevima.**

Ovog puta sve se to radi uz pomoć „agenata“. Tako recimo fabrika pošalje zahtev za radnikom, koji putuje do prvog slobodnog agenta, u ovom slučaju nezaposlenog Simsa. On potom napušta kuću, putuje do posla, stiže, tamo boravi određeno vreme i vraća se nazad. U nekom trenutku, on izrazi želju za šopingom, prodavnica beleži zahtev, i Sims se upućuje u prvu prodavnicu koja odgovara njegovim potrebama. Tako funkcionišu i voda, struja, kanalizacija i smeće. Svaka zgrada šalje zahtev koji putem



**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
Maxis

**Izdavač:**  
Electronic Arts

**Web:**  
www.simcity.com

**Cena:**  
60€

### Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7  
CPU: min 2.0 GHz Core2Duo  
ili Athlon 64 X2 Dual-Core 4000+  
RAM: 2 GB  
HDD: 10 GB  
Grafika: min NVidia 7800  
ili ATI Radeon HD 2x00

100%

70



- ✓ Odličan reboot, zabavan gejmplej
- ✓ Dosta opcija na papiru za razvoj grada
- ✓ Smislen multiplejer na papiru
- ✗ Očajan launch
- ✗ Igru treba dosta peglanja da bi sve bilo kako treba
- ✗ Nepotreban always online





odlazi do zgrade, koja potom šalje „agenta“ da obavi posao – struju, vodu, đubretare i sl. Sličan princip prati i obrazovanje.

I tu nastaje ključna razlika u odnosu na prethodne delove – prava simulacija dolazi do izražaja. Jako često će se dešavati da vatrogasci ne mogu da stignu na vreme jer je prevelika gužva u saobraćaju.

Saobraćaj je ujedno i okosnica samog gejملهja. Više nećete postavljati cevi za vodu ili dalekovode za struju, već će se to prenositi putevima. To automatski znači da sve zgrade i objekte morate postavljati uz ulicu i prostorno planiranje je imperativ. Čim pređete određeni prag populacije, obično oko 50 hiljada, saobraćajni problemi postaju veoma izraženi i kao rezultata toga grad ne može da funkcioniše. Tu su razne opcije u vidu javnog prevoza koje možete koristiti kako bi ublažili problem – gradski i međugradski autobusi, voz, manji aerodromi, brodovi. Primetan je izostanak metroa, ali verujemo da će to biti tema nekog od sigurnih DLC-eva.

**Lanac snabdevanja je veoma bitan ukoliko želite da izvučete dobre rezultate, a tu opet saobraćaj igra bitnu ulogu.**

Glavna novina su specijalizacije gradova i tzv. „Great Works“. Dostupne specijalizacije su Gambling, Culture(u stvari je to turizam), Drilling, Mining, Electronics i Trading. Sve mogu donositi velike količine novca, ako se sve lepo podesi. Lanac snabdevanja je veoma bitan ukoliko želite da izvučete dobre rezultate, a tu opet saobraćaj igra bitnu ulogu. Moguće je i kombinovati više specijalizacija, što je u neku ruku i poželjno – npr. ako želite da se fokusirate na gambling, poželjno je da ubacite i par zgrada iz kulture. Dodatno privlače turiste, koji su osnov za dobar rad kazina. Ili želite da pravite procesore(electronics) – za njih vam treba plastika(drilling) i alloy(mining). Naravno, neke kombinacije su previše skupe ili zahtevaju previše prostora.





Zatim, svaka mapa na kojoj igrate ima jedno ili više mesta za Great Work. U suštini, to su građevine koje iziskuju izuzetnu količinu resursa, a shodno tome daju i velike bonuse. Međutim, za gradnju tako nečeg biće vam potrebna pomoć celog regiona, ili barem najbližih komšija. Tako možete izgraditi International Airport koji će doneti veliki broj turista ili prevoziti robu; Arcology koji obezbeđuje veliki broj radnika i kupaca; Solar Farm koji celom sektoru obezbeđuje jeftinu, čistu energiju i Space Center, koji daje boost obrazovanju i privlači turiste. Ovo je gotovo nemoguće izgraditi samostalno, bacajući fokus na MultiCity Play.

**Cela fama oko always online je mnogima stvorila odbojnost prema igri. I to sa razlogom. Posle silnih izjava i PR egzibicija, realnost je da always online nije zapravo neophodan....**

MultiCity Play je poenta ove igre. SimCity vas „tera“ da sarađujete sa drugima, da se dogovarate, dopunjujete specijalizacijama ili da delite osnovne gradske resurse – tako neko može da obezbeđuje policiju za čitav sektor, dok će neko na sebe preuzeti da preuzima otpad ili materijal za reciklažu, a možete slati i novac. Dizajneri su se odlučili da SimCity bude always online naslov. To je izazvalo brojne polemike i bujicu negativnih komentara. Išlo se čak i do bojkota ovog naslova, pa i EA uopšte. Međutim, uprkos svemu, igra se prodavala zadovoljavajuće. Problem kod ovog vida igranja (ili neigranja! – prim. ur.) je što zavisite od servera, a nažalost, EA i Maxis su se pokazali nespremni za launch date. Iako je to bio takoreći fijasko, situaciju svakodnevno popravljaju i sada je moguće igrati bez većih problema. Pečevi se izbacuju brzo, developeri prate feedback igrača i za sada izgleda dobro.

Ali... I sad ide jedno ogromno ALI. Cela fama oko always

online je mnogima stvorila odbojnost prema igri. I to sa razlogom. Posle silnih izjava i PR egzibicija, realnost je da always online nije zapravo neophodan, već da je u pitanju običan DRM. Zašto su pokušavali da sakriju i napravili samo još veći problem, nije mi jasno. Ne verujem da su se nadali da ih neće otkriti, jer igrači i zajednica jedva čekaju da pronađu rupu i da to iznesu u javnost. Jedan moder je gotovo uspeo celokupnu igru da pokrene u offline režimu. Nije uspeo da sačuva igru na kraju doduše.

**Grafika je sasvim korektna za ovakav tip igara i što je najvažnije, igra će raditi i na starijim mašinama.**

Posle svega, i sam EA je priznao da bi SimCity mogao da radi offline, ali da nisu to želeli. Zbog čega onda izjave da je to obavezan deo gejmplaja i da bez toga igra ne funkcioniše? A najgore od svega, ni svi ti elementi zbog kojih je igra i always online ne funkcionišu kako treba zbog preopterećenja servera (pa su određene funkcije morale biti ugašene dok Maxis sredi probleme – ili dok ne prođe inicijalni udar na servere po izlasku igre), tako da je sve to smešno i žalosno. Sve to sa kombinacijom nespremnosti EA za launch ostavlja veoma loš utisak i u dovoljnoj meri smanjuje uživanje u inače sasvim solidnoj igri.

SimCity je dobra igra i odličan reboot. Ima dovoljno raznovrsnosti da ne dosadi brzo, dozvoljava razne kombinacije i podstiče eksperimentisanje. Igra nije laka, iako se možda čini tako na početku. Potrebno je dosta strpljenja i planiranja, ne ohrabruje „u hodu“ pristup. Svi savetnici u igri su odlično urađeni, postoje i „guide me“ opcija koja dosta pomaže. Grafika je sasvim korektna za ovakav tip igara i što je najvažnije, igra će raditi i na starijim mašinama. Pitanje je da li ste spremni da pristanete na always online politiku. Ako Vam to ne smeta, svaka preporuka.



# STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM

Autor: Bogdan Diklić

## Dal' je Zerg dal' nije!

**P**re dva broja bavili smo se beta verzijom Starcraft 2: Heart of the Swarm, drugim delom sage drugog Starcrafta. Logično, Heart of the Swarm se nastavlja na događaje iz Wings of Liberty, što je kampanja koja se okretala oko terrana. Jim Raynor je spasio Kerigan od Zergova i zajedno sa Valerian Mengsk-om pokušava da otkrije da li je Kerigen ponovo i u potpunosti pripadnik ljudske vrste ili i dalje u njoj postoji nečega "zergovskog" (ipak im je bila kraljica, jelda).

**... novi igrači neće biti toliko oduševljeni i čini se da će za njih Heart of the Swarm biti suviše plitka igra bez neke posebno zanimljive priče.**

Ispostavlja se da nije baš "najčistija" pa je Mengsk hoće mrtvu, ali Rejnor to pokušava da spreči. Kerigen uspeva da pobegne, Džim ne baš, i u tim trenucima kreće Heart of the Swarm. Kerigen više ne može da se kontroliše, ponovo joj se rađa sve ono zergovsko i iznova pokreće napad na terane ali i protose. Možda nije baš najoriginalnija priča ali pije vodu, ako ništa, do trećeg dela - Legacy of Void, gde očekujemo veliko finale i nadamo se da neće biti ikakvih razočarenja. Doduše, moramo biti iskreni i reći da će u priči najviše uživati fanovi Starcrafta jer će im biti drago na koje je sve načine Blizzard uspeo da uveže priču, ubaci nove likove, vrati neke stare, uradi par "obrta" i nepredviđenih situacija. Ali sa druge strane, isto tako, novi igrači neće biti toliko oduševljeni i čini se da će za njih Heart of the Swarm biti suviše plitka igra bez neke posebno zanimljive priče.

**Platforma:**  
PC (Win, OSX)

**Razvojni tim:**  
Blizzard Entertainment

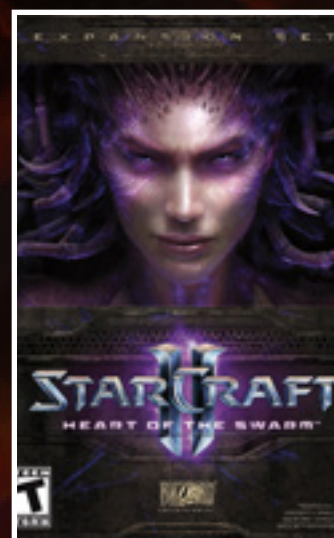
**Izdavač:**  
Blizzard Entertainment

**Web:**  
<http://eu.battle.net/sc2>

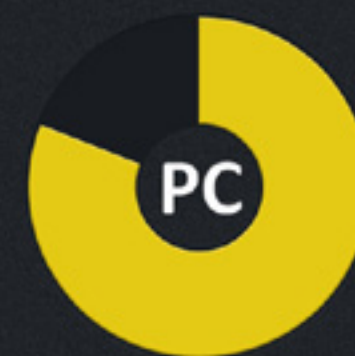
**Cena:**  
49.99€

**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7  
CPU: Core 2 Quad, Core i5  
RAM: 4GB  
HDD: 8GB  
Grafika: Novija generacija, 1GB



82



- ✓ Dobar izbor novih jedinica za multiplayer
- ✓ Sjajni sinematici
- ✗ Loša priča
- ✗ Sistem napredovanja "heroja"



Ono gde moramo reći da Blizzard tradicionalno blista jeste sam prikaz Kerigenove, njeni monolozi i dijalozi sa podanicima, komunikacija sa protivnicima i uopšte čitav scenario i gluma glavnih likova zaslužuju sve pohvale. A što je verovatno poznato i onima koji nisu najveći fanovi video igara, ono po čemu je Blizz nadaleko najčuveniji jesu - međuscene. Sinematici su napeti i u tradicionalno sjajnom maniru, toliko da ćete poželeti da ih pogledate nekoliko puta i nevezano za to da li ste već prešli kampanju za jednog igrača ili ćete tek.

### **Međutim, ono što jeste realan problem ogleda se u 20 misija, koliko ih u Heart of the Swarm ima. Možda i previše...**

Što se same kampanje tiče, već smo pomenuli u našoj beti šta su noviteti i razlike. Zergovi su brza rasa, nema puno

mesta i vremena za razvoj i pravljenje građevina, već je sve u brzini, refleksima i što ranijem napadanju. Pored ove činjenice, drugi razlog nešto komplikovanijeg "uletanja" u Zergovske misije treba tražiti u novim jedinicama, o kojima smo takođe pisali. Tu je i opcija odabira na koji će način vaši zergovi evoluirati, i pregršt drugih novotarija koje komplikuju stvari.

Međutim, ono što jeste realan problem ogleda se u 20 misija, koliko ih u Heart of the Swarm ima. Možda i previše, imajući u vidu da već od polovine stvari postaju pomalo dosadne, predvidive i repetitivne. Već negde posle 15. počinje aktivna dosada bez jasne priče, dubine i nekog posebno izazova i kreativnosti. Blizzard je ubacio i sistem napredovanja "heroja", koji bi trebalo da proširi mogućnosti koje glavni likovi u igri poseduju, ali je sistem implementiran na tako loš način da je najbolje na njega trenutno zaboraviti

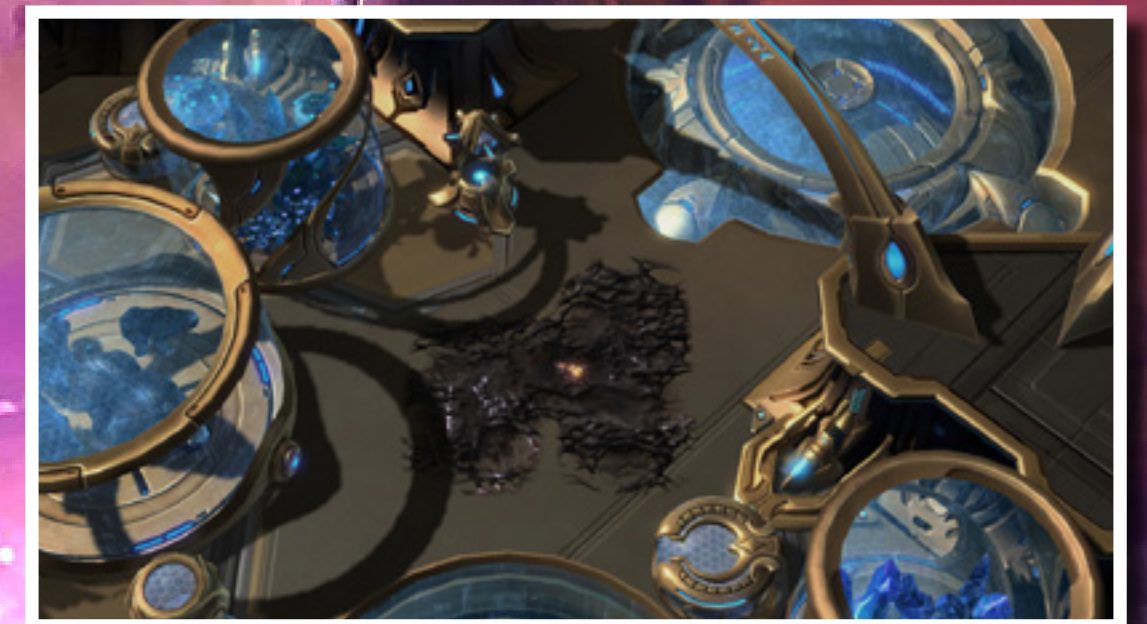
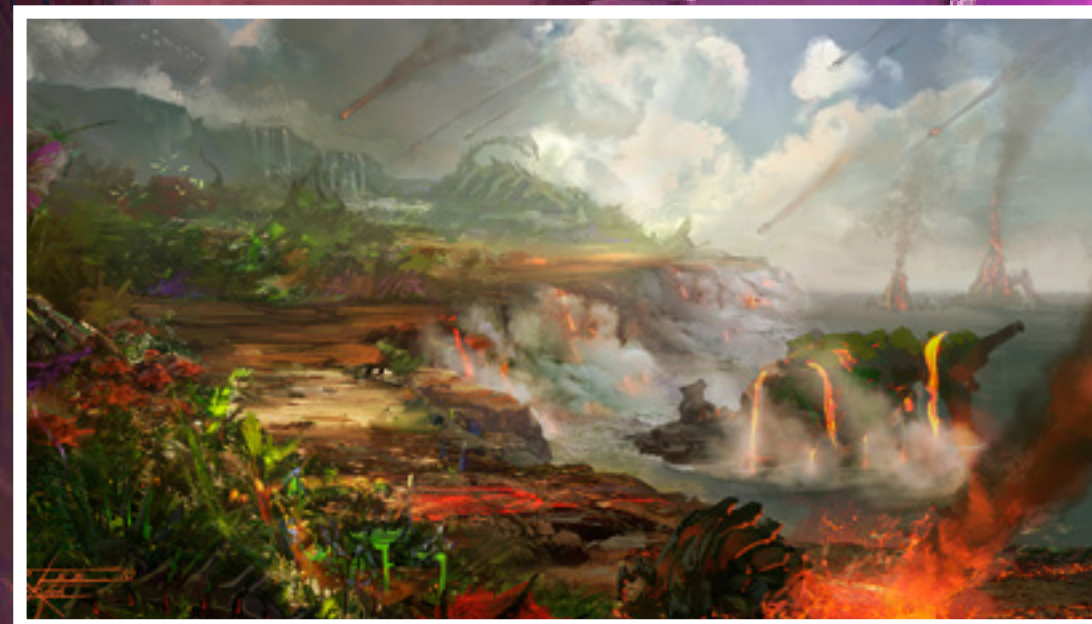
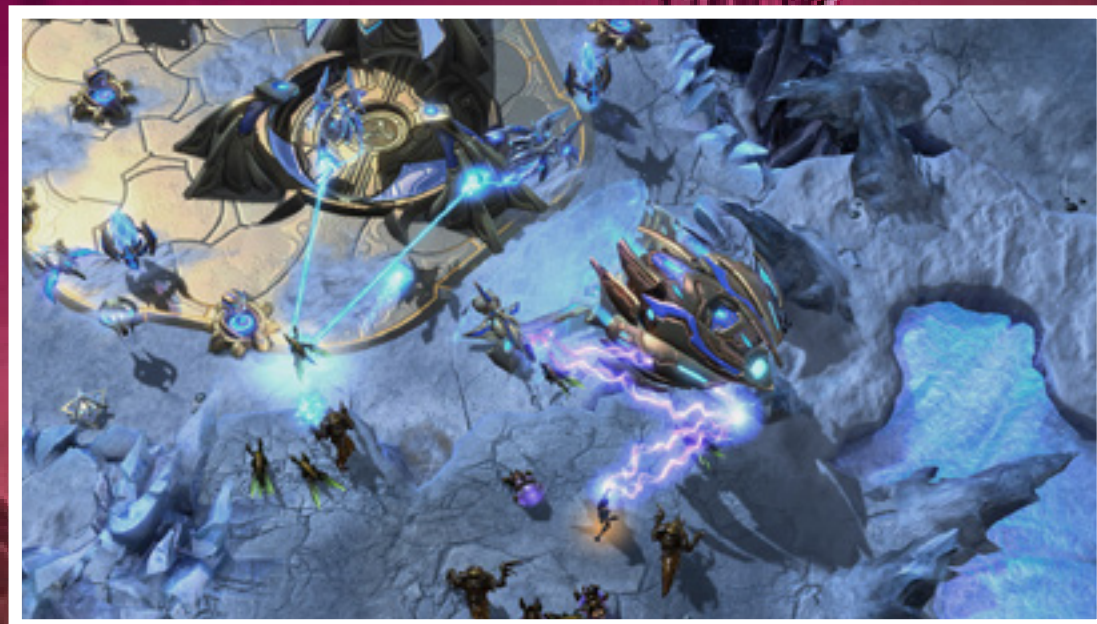
i okrenuti se tradicionalnom načinu igranja - skupljajte minerale, širite se, ubijajte sve zerglinzima, skupljajte još minerala i tako u krug.

### **Konačno, Protosi su dobili Oracle, Tempest i Mothership Core.**

Hajde da se na kratko podsetimo novih jedinica koje krase multiplayer. Terrani poseduju više snage pri sredini svake partije kroz hellione i widow mines. I u beti kao i sada ističemo mine kao zaista dobrodošli dodatak koji može da promeni tok bitke. Ukoliko ih postavite kako treba, a obuhvataju solidne delove mape, dogodiće se da blokirate zerlinge, pobijete ih i na taj način ne samo sprečite napad na sopstvene jedinice već i uništite protivničku vojsku. Zergovi su ojačani za Swarm Host i Viper-a. Swarm Host se

može zariti u zemlju i potom uništiti veće i jače jedinice u kasnijim delovima partije. U suštini u pitanju je siege tank samo na strani Zergova. Viper je više strateška jedinica koja proširuje mogućnosti u vazduhu a najčešće se može koristiti za zlostavljanje osnovnih jedinica koje prikupljaju minerale. Konačno, Protosi su dobili Oracle, Tempest i Mothership Core. Tempest je Carrier u donekle prerađenoj verziji, Oracle je jedinica koja može da uspori kopanje minerala protivničkih jedinica dok je Mothership Core moćna jedinica koja dolazi do izražaja u kasnijem periodu igre.

Heart of the Swarm je solidan naslednik Wings of Liberty-ja i na neki način očekivani "prosek" jer predstavlja drugi od tri već najavljena dela koji je tu da "premosti" do trećeg i finalnog. Donosi zanimljive jedinice za multiplayer uz ne toliko zanimljivu kampanju, ali je sigurno da će biti uspešan naslov. Sad samo da onaj poslednji deo ne razočara!







Autor: Aleksandar Ilić

# ALIEN SPIDY

## Paukčić vanzemaljski

I srkreno sam malo razočaran ovom igrom jer je u startu kada je najavljena delovala baš lepo i osvežavajuće. Bar ako se uzme trejler u obzir i taj Rejmenast fazon ali u modernijem indi stilu. Pa, igra je izašla i nije baš sve tako stelarno ali nije ni loše.

Ono što mi je već sada najveći frust u vezi ove igre što sam mislio da ću biti u stanju da napišem lepu i interesantnu recenziju sa dosta sadržaja vezanog za igru. Ispade da Alien Spidy ipak nema toliko stvari i detalja da bi se o njemu pisalo nešto spektakularno mnogo. Ispade čak da je Alien Spidy sasvim nasumična igra za gubljenje vremena kada morate da izgubite malo. Ako ste rešili baš da prelazite igru, a imate 13+ godina, biće vam najverovatnije smor posle nekog vremena. I to po računici da što imate više godina, manje vam vremena treba da se smorite i uzmete nešto drugo da igrate.

**Lepo je to što u startu vas igra uredno sprovodi kroz tih par koncepata kako se igra i onda vam u praktičnim primerima pokaže kako i šta...**

Alien Spidy je platformska igra o pauku, koji je vanzemaljac i sav je tako cakan. I onda on tako prelazi nivoe skakanjem i bešenjem o mrežu. Tu imate i par izazova koji vam na kraju svakog nivoa dodaju bonus poene ako se iscimete da ih odradite i poskupljate. Samo ispaljivanje mreže i ceo taj fazon je malo klimavo odrađen i nije baš najintuitivniji u startu.

**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
Enigma SP

**Izdavač:**  
Kalypso Media

**Web:**  
[www.alienspidy-game.com](http://www.alienspidy-game.com)

**Cena:**  
7€

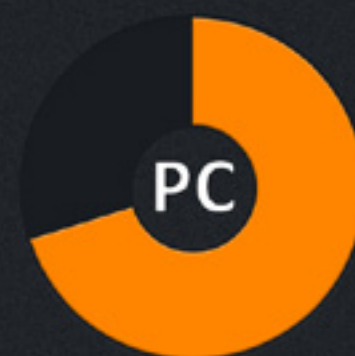
### Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7  
CPU: Intel C2D  
RAM: 2GB  
HDD: 1GB  
Grafika: Radeon HD 4850



90%

70



PC

- ✓ Simpatično
- ✓ U početku zanimljiv gejmplej
- ✗ Zaboravno
- ✗ Malo dosadno posle prvih sat igre



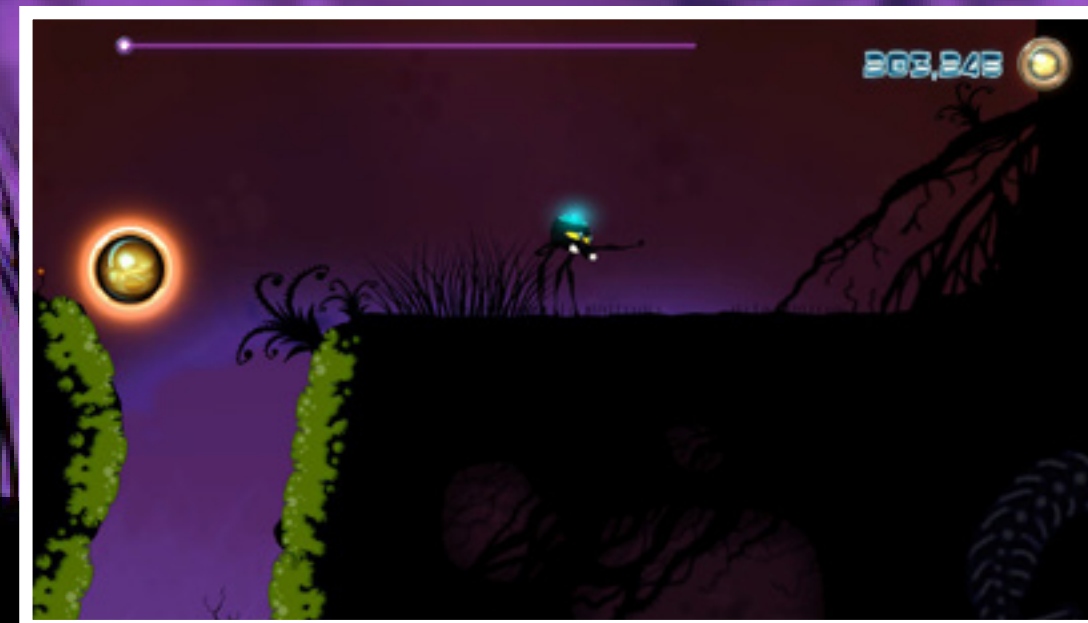
I to je nekako to. Nema neke baš blokbaster elemente. Lepo je to što u startu vas igra uredno sprovodi kroz tih par koncepata kako se igra i onda vam u praktičnim primerima pokaže kako i šta i neke kompleksnije fore pride. Sem toga, Alien Spidy i nema neke baš bitne momente. U startu je to zabavno ali vam onda i muzika malo ide na živce, a gejملهj vam postane dosadan i onda nekako ugasite igru i uzmete nešto drugo da igrate.

Ova igra je super ako morate da prekratite pola sata... možda i manje. Ali da sednete i nešto ozbiljno da igrate, i nije neki provod. Opet, to se sve možda da izokrenuti ako date nekom detetu da igra, jer je dečiji prag tolerancije za dosadno veći ili možda čak i ne postoji. Pa bih tako mogao da preporučim igru u fazonu da vidite o čemu se radi pa sami procenite koliko vam je zanimljivo. Ili da ako želite detetu da date da se zanima nekom simpatičnom platformicom, može i tako.

**... ako je igrate na pravi način – na kašičicu, imaćete zabave na pretek i u nekom narednom periodu.**

Igra nema nekih bagova i sličnih gluposti ali opet i nije neka-ko mnogo zanimljiva na duže staze kao što smo pomenuli pa je kao takva sasvim ok ako ne očekujete kao ja neku igru u Rayman standardu. Tako da ne bih smeo da kažem da je loša igra, nije nikako. Ali ne bih mogao ni da kažem i da je nešto preterano dobra, zato i ide ova neutralna ocena i realno za 7€ koliko košta igra to je sasvim ok provod koji dobijate, a ako je igrate na pravi način – na kašičicu, imaćete zabave na pretek i u nekom narednom periodu. I to je i možda cilj kreatora ove igre, da ona bude kežual naslov, što je kao takav sasvim na mestu. Jedino što smo mi u redakciji stekli malo drugačiji utisak pre izlaska igre zahvaljujući trejlerima i slično.

Pa ako tražite neku igru koja je neobavezna, a ima neke interesantne gejملهj elemente ali ne previše kompleksne, Alien Spidy je taman tu dok ne naiđe nešto bolje. Tako da se to može smatrati preporukom. Ako gledate da se preokupirate nečim na više sati odjednom, onda ovo nije to.





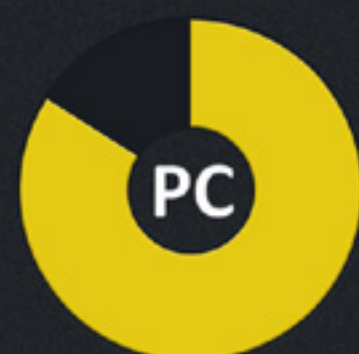
Autor: Luka Komarović

# THE SHOWDOWN EFFECT

**Peglom u glavu!**

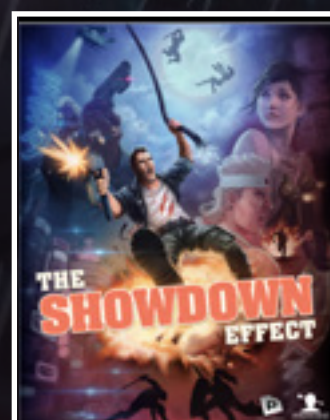
90%

85



PC

- ✓ Sjajna akcija u stilu 90-ih
- ✓ Dobra zabava, simpa humor
- ✗ Prevelika razlika u kvalitetu početnika i iskusnih
- ✗ Ako propustite "voz", zabave više nema

**Platforma:**  
PC**Razvojni tim:**  
Arrowhead Game Studios**Izdavač:**  
Paradox interactive**Web:**  
[www.theshowdowneffect.com](http://www.theshowdowneffect.com)**Cena:**  
9.99€**Preporučena konfiguracija:**  
OS: Windows 7  
CPU: Intel Core i3 ili Intel Core2Quad  
RAM: 4GB  
HDD: 2GB  
Grafika: 1GB RAM (GeForce 460, Radeon 5870)

**S**howdown Effect smo isprobali proteklog meseca u vidu previewa odnosno bete i izneli svoje mišljenje. Sada je do nas stigla i puna review verzija, pa da se onda pozabavimo i "punim review" tekstom.

Showdown Effect je 2.5D pucačina u multiplayer okruženju. Trčite unaokolo kao jedan od odabranih likova (tri su ponuđena na početku), ubijajući pritom druge protivnike. I to je to. Nema neke dalje nauke. Imate pištolje, puške, bacače raketa ali i hladno oružje, mačeve, noževe, sekire kao i sve drugo što možete dohvatiti iz okruženja - slike, stolice, stolove, svećnjake, satove ... Čak ćete nekada i golim rukama udarati protivnika pa ga i obarati na zemlju zaletanjem. I to sve na četiri različita nivoa.

**Skoro pa da nema ni potrebe da "vežbate" bilo šta već i prvi put, kada saznate za osnovni set tastera koji nešto znače u igri, možete da uskočite i oprašite druga tri lika.**

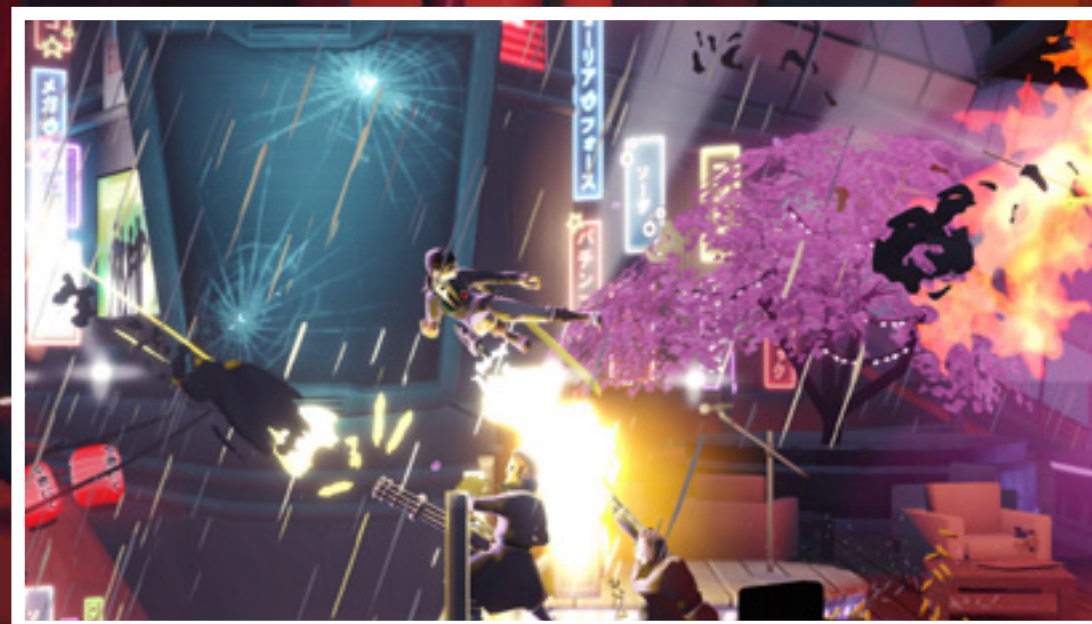
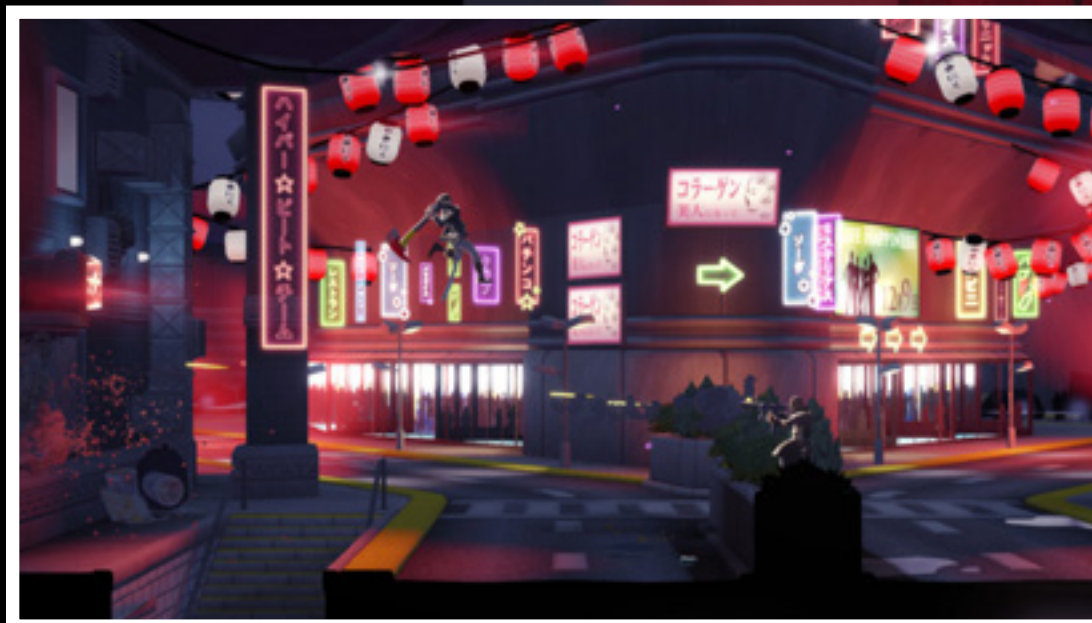
Svaki od karaktera je svojevrсни akrobata koji ima mogućnost da trči, skače, penje se uz zidove, uklizava, pravi salto, čak i pomalo leti kada je to neophodno. Sve se to odvija jako fluidno i bez posebne muke, što uz standardno lako pucanje čini da Showdown Effect možete igrati jako lako i ušemiti se još lakše. Skoro pa da nema ni potrebe da "vežbate" bilo šta već i prvi put, kada saznate za osnovni set tastera koji nešto znače u igri, možete da uskočite i oprašite druga tri lika.

Međutim, još i u beti a sada više nego u njoj dolazi do izražaja problem različitog nivoa umeća kod igrača. Naime, ukoliko igru započnete kada se ona pojavi, igrate sa protivnicima svakodnevno i napredujete, moći ćete da održite nivo sa svima njima. Međutim, čim prestanete sa igranjem makar na nedelju dana, drugi igrači će toliko napredovati da više nećete moći da im se suprostavite. To jednostavno znači da će svi drugi da "peru patos" vama i da vam igranje u tom smislu uopšte neće biti zanimljivo. Probaćete još jednom, pa još jednom, ali nećete uspeti da ostvarite niti jedno ubistvo a kamoli pobedu. To će vas iznervirati i igru više nećete igrati. I to isto će uraditi i svi ostali.

**... uspeh ove igre zavisice od toga da li je ona besplatna ili nije.**

Veliki naslovi velikih izdavača najčešće nemaju ovaj problem jer je njihova snaga u broju. Kada na serveru u istom trenutku imate 100.000 igrača, lako će se naći još 3-4-5 pa i 10 njih koji su jednako loši ili jednako dobri kao i vi. Međutim, problem nastaje kada hoćete da online igrate igru manjeg izdavača, gde se broj aktivnih igrača broji stotinama i gde čak i morate čekati neko vreme da uopšte dobijete protivnike a kamoli da razmišljate o tome koji je njihov nivo iskustva. Drugi problem koji se javlja sa ovom igrom jeste njegova cena. OK, igra košta 10 evra što je zaista "smešno", ali kao što smo pomenuli u beti, uspeh ove igre zavisice od toga da li je ona besplatna ili nije. Iovako već poseduje





mikrotransakcije koje su se pokazale kao sjajan način namicanja para. Ljudi kupuju novu odeću, izgled oružja, likove, glasove i tako dalje. Ovaj vid finansiranja obezbedio bi stabilan tok novca izdavačima i razvojnom timu, dok bi "besplatnost" obezbedila da znatno više igrača isproba Showdown i na taj način reši problem pomenut u prethodnom pasusu. Ovako, sve to izostaje.

### Igranje je zabavno, ubijanje još više...

Stoga, Showdown Effect nije lako oceniti i najviše zavisi od toga sa kim igrate. Ukoliko su u pitanju vaši prijatelji i mečevi u "kontrolisanom okruženju", neće biti frke. Igranje je zabavno, ubijanje još više (nadam se da ne čitaju oni borci protiv nasilja u video igrama) i sve ide kako treba. Javni mečevi na netu protiv nepoznatih likova - not so much. Opraće vas, najblaže rečeno.

Stoga, dobro razmislite, procenite da li imate društvo koje želi da igra i onda odredite da li vredi ulagati u Showdown Effect ili ne. Ali ako igra postane besplatna, vredi svakako. Možda zato što onda ne ulažete ništa, osim svog vremena.



Autor: Aleksandar Ilić

# SLENDER: THE ARRIVAL

## Skakanje po živcima



**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
Blue Isle Studios

**Izdavač:**  
Blue Isle Studios

**Web:**  
[www.slenderarrival.com](http://www.slenderarrival.com)

**Cena:**  
8€

**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7  
CPU: Core 2 Duo 2.4Ghz  
RAM: 4 GB  
HDD: 1.4 GB  
Grafika: Radeon HD 4870



**P**rošle godine, negde na leto se pojavio SLENDER: The Eight Pages kao besplatna, eksperimentalna igra koja se vrtela oko tada aktuelnog Slendermana. Ako niste upućeni u to ko je Slenderman, pa ukratko – Slenderman je postao internet meme i uglavnom se vezuje za fotografije na kojima se pojavljuje izduženi (slender) čovek u senci, kojem se ne vidi lice i ponekad ima pipke ili dugačke ruke sa dugačkim prstima. Nekad je to prosto igra senki na slikama, nekad Fotošop.

**U startu vam je jasno da igra izgleda daleko  
lepše nego prva tj. prototip.**

Bilo kako bilo, interesantan je fazon i kao internet fora je stekao lepu slavu i raspalio mašte mnogih. Tako je i nastala prva igra u kojoj prosto imate zadatak da skupite osam stranica sveske po šumi dok vas Slenderman proganja. Fora je bila što se on pojavljivao skroz nasumično i ako naletite na njega, jedini spas vam je da bežite i ne gledate u njega. U suprotnom – smrt uz strašne zvuke. I to je kao takvo radilo sasvim dobro. Igra je uprkos bazičnom, prototip izgledu i ne baš najvrh grafici, dobila pozitivne kritike. U toj celoj priči je sam izgled Slendermana bio ne baš toliko strašan ali je tu najveća poenta bila napetost živaca jer nikada ne znate gde ćete naleteti na njega pa je u tome i bio nekako najveći čar te igre. Nikako naslov za one slabih živaca ali i slabog srca. I tu je Mark Hedli, kreator te prve igre rešio da se ušemi sa Marble Hornetom, ekipom koja je radila found-footage





klipove na YouTubeu, a pratili su izgubljene snimke nestalog režisera i naravno sve se vrti oko Slendermana. I oni tako timski su napravili novu, ispoliraniju Slender igru. U startu vam je jasno da igra izgleda daleko lepše nego prva tj. prototip. Tu su šume, doline, visoka i niska trava, drveće ali i prazne kuće, kola i napuštene zgrade i ostali manji objekti. Nažalost, to je jedini novitet. Igra jeste duža. I ima malo razrađeniju priču, tako da kažemo, ali nije ništa do unapređene verzije prve igre. To ima svojih dobrih i loših strana.

### Ako ste upoznati sa Creepy Watson efektom iz Šerlok Holms igara, e pa Slender je horor verzija toga!

Dobra strana je ako niste igrali prvu igru, ova će vas baš iznenaditi. Atmosfera je strašna, noć uglavnom, vi i baterijska lampa i nepoznato mnogo prostora za pretražiti. A Slenderman vrebava.

Mada ako ste igrali prvu igru, ovo vam i neće biti toliko zanimljivo jer je već viđeno. Iako je igra poboljšana dosta, neka-ko više nije zanimljiva. Eight Pages je bio zanimljiv i iznenađan eksperiment. Da ne pominjemo – besplatan. Ovo je sada već nešto više i nažalost, nije mnogo više niti zanimljivije. To naravno ne znači da vam debelo crevo neće raditi hopena dok igrate! Naravno da će vam se stisnuti svaki sfinkter čim padne mrak u igri, a ako ste dovoljno ludi, možete da igrate i sa slušalicama u mraku, noću. Samo držite telefon i hitnu pomoć na brzom biranju pri ruci. Slender igre nisu nešto duboke po svojim horor elementima već se drže onog jednostavnog štrećanja, veoma strateški osmišljenog. Jednostavno ali veoma efektivno. Ako ste upoznati sa Creepy Watson efektom iz Šerlok Holms igara, e pa Slender je horor verzija toga!

Da ne pominjem da sam Slenderman izgleda mnogo kvalitetnije sada nego u prošloj igri pa je potpun doživljaj kada naletite na njega uz dobro poznato šuštanje i "sneg" na ekranu. No nije to najstrašniji već iščekivanje i znanje da je



on tu negde, čeka i gleda i čekate taj apsolutno nasumični trenutak kada ćete ugledati i vi njega. Nije ovo Amnesia, ali će vas preseći nerealno par puta.

Na žalost, igra opet ima mnogo bezveznih strana i detalja koji je vuku dole, u krug igara sa ocenom ispod 70. Prva stvar koja se mora napomenuti, igra ima bagova i hoće da krešuje istom predvidivošću kojom se pojavljuje i Slenderman. Tačnije, bilo kada. Bukvalno posle prvog pokretanja igre, par minuta kasnije i već je pao prvi kreš igre i pozivanje Task Menadžera.

Mehanika otvaranja vrata sa mišem je toliko debilna da pomislite da se nalazi tu samo da bi igrač imao neku zanimaciju. I to je loše. To nas dovodi do ključnog problema igre. The Arrival iako je duži od prethodnika, već posle nekog vremena počinje da smara jako jer igra nema neki kompleksan i širok gejmpler sem kretanja i povremenog kliktanja na nebitne predmete. Pa su malo začinili igru da morate vrata da otvarate povlačenjem miša i time popune golemu gejmplerup. Ti detalji nisu bili toliko primetni u prvoj igri jer je bila jako kratka. Ovde je već drugačiji slučaj gde ste predugo u igri da ne možete da izbegavate detalje.

Može se reći da igra ubrzo postaje dosadna. Ako naletite na neki bag, to ne pomaže. Odmaže i to što vas i dalje drži tenzija ali vas ujedno i nervira jer se maltretirate kroz neku igru koja je sačinjena bukvalno od jeftinog štrećanja. Komande su kljakave, trčanje radi posao onako, čučanje kao da ne radi. Tu je naravno i found footage element pa vam je HUD u stvari displej od kamere i kao možete da zumirate ali sem toga nema neke koristi od kamera-look-a.

Jednu stvar nikako nismo uspeali da skapiramo. Tokom igre dok stojite, uporno se čuje šuškanje kao da hodate. Da li je i to bag? Ili je to zvuk nekoga ko vas prati? Nismo uspeali da skapiramo ali dodaje na tenziju dodatnih 20%.

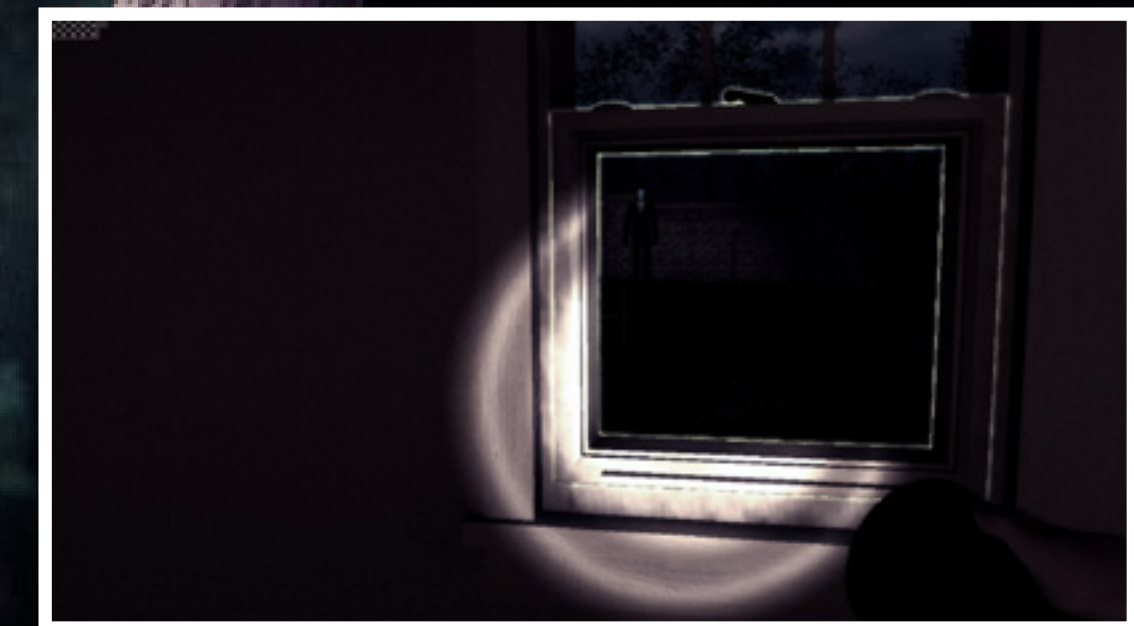
### ... Slenderman vam nije jedina pretnja u igri.

Kada smo kod procenata, videćete da je sinhronizacija autora 70%. Iako je u biti FPS, nekako je igra kljakava i prosto nisam mogao da se uživim niti da kažem da mi je to to, klizanje k'o po loju. Nekako je prosto naporno igrati ovo.

Tu nikako ne pomaže činjenica da ako skiknete nekoliko puta, cela stvar postaje više iritantna nego strašna. Dodaću samo, a da ne pravim velike spoilere – Slenderman vam nije jedina pretnja u igri. Tako da ćete neke instance ponavljati više puta i tu dolazi do izražaja opet ta najveća mana igre – jednostavan gejmpler, mehanika i koncept igre, koji je prenešen iz prvog naslova u ovo kompleksnije okruženje prosto ne radi kako treba. Nije dovoljno, mora biti igra razrađenija.

### Slender: The Arrival je dobar primer kako veoma jednostavan koncept kada se primeni na kompleksno okruženje, se rašije i po ono malo šavova što ima.

Svi umešani u ovaj projekat su stvarno uložili trud da igra liči na nešto, vidi se, oseti se kroz igranje. Počevši od zvuka i stvarno pretećih tonova i zvukova, do bolje grafike i razrađenijih elemenata priče. Neki delovi igre vizuelno izgledaju stvarno lepo i atmosferično dok su neki pejzaži čak i veoma upečatljivi i zapamtljivi. To ipak nije pomoglo kada je vaš jedini cilj da poskupljate određene predmete i pritom se trudite da izbegnete neizbežno, a niste sigurni kako jer vas smrt može zadesiti bilo gde i bilo kada dok vi imate samo jedan zadatak od prvog do poslednjeg minuta igre. Slender: The Arrival je dobar primer kako veoma jednostavan koncept, kada se primeni na kompleksno okruženje, se rašije i po ono malo šavova što ima. Naravno, nije sve toliko loše i kreatori igre su bili veoma svesni kako da uteraju strah u kosti, jedino što su pritom našli način da vam podvale i koje kilo smora pride. Ako ste igrali prvu igru i svidela vam se, čekirajte ovo ili ne, ne propustate ništa. Naravno, ako niste igrali prvu igru, a ovo vam deluje privlačno, onda obavezno probajte da vidite da ima i interesantnih koncepata van AAA naslova. Imajući u vidu cenu od 8 evra za bazičnu verziju igre, mogu da preporučim svima koji žele da se uplaše ljudski i iskreno par puta na sat, dva. Ako vas to ne radi i planirate samo da proletite kroz igru, onda mašite poentu i možda bolje da igrate nešto zahvalnije.



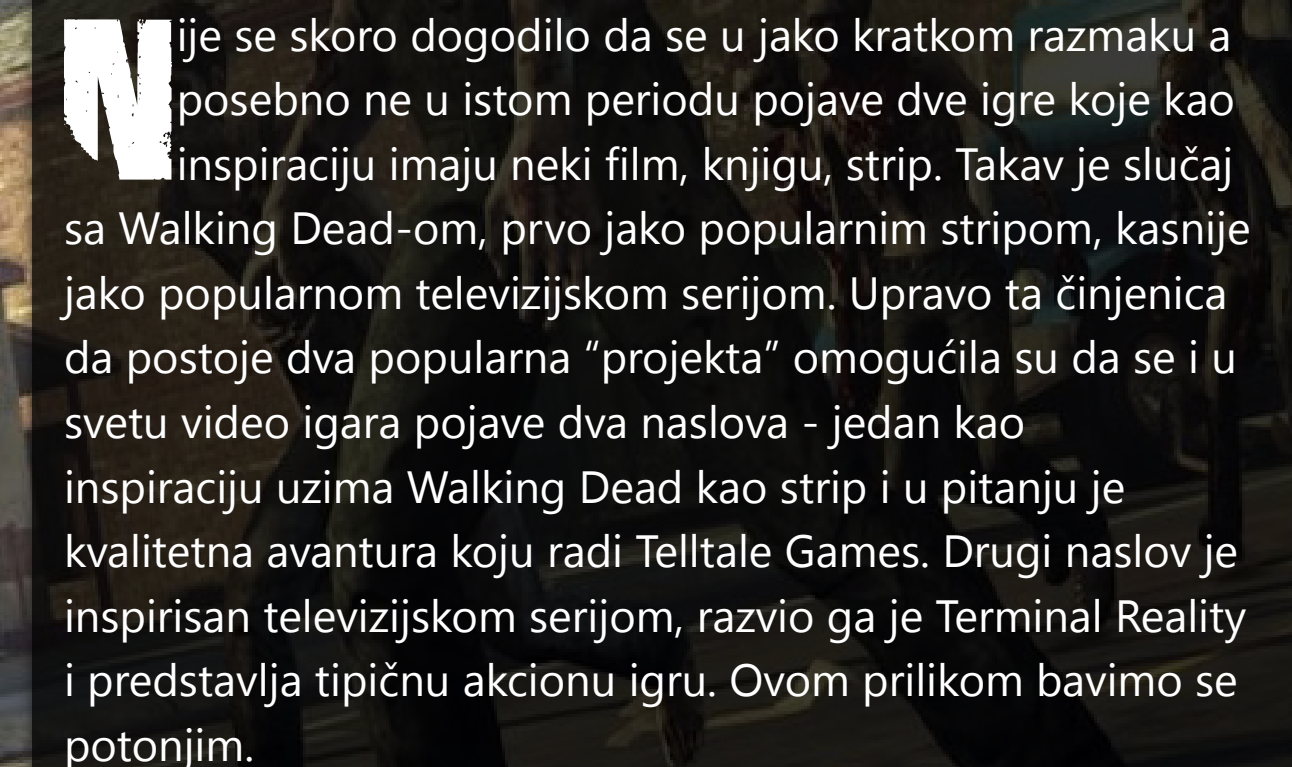


**Autor: Petar Starović**



# THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

## Ni Deril ne može da spasi ovu igru



Nije se skoro dogodilo da se u jako kratkom razmaku a posebno ne u istom periodu pojave dve igre koje kao inspiraciju imaju neki film, knjigu, strip. Takav je slučaj sa Walking Dead-om, prvo jako popularnim stripom, kasnije jako popularnom televizijskom serijom. Upravo ta činjenica da postoje dva popularna "projekta" omogućila su da se i u svetu video igara pojave dva naslova - jedan kao inspiraciju uzima Walking Dead kao strip i u pitanju je kvalitetna avantura koju radi Telltale Games. Drugi naslov je inspirisan televizijskom serijom, razvio ga je Terminal Reality i predstavlja tipičnu akcionu igru. Ovom prilikom bavimo se potonjim.

**Period u kojem je Rik bio u komi i kada je većina ljudi postala armija nemrtvih upravo je onaj period kada će Deril i njegov brat Meril doživjeti dramatične ali katkad i humoristične trenutke.**

Moram priznati da me odavno utisak o nekoj igri nije tako prevario kao po pitanju Walking Dead Survival Instincts. Ukoliko se sećate našeg teksta sa GamesCom 2012 sajma, izneli smo neke prilično optimistične prognoze o ovom naslovu. Činjenica je bila da u tom trenutku razvojni tim nije

A progress bar with 10 segments, 9 of which are filled with blue, representing 90% completion.



✓ Dobro preneseni glavni likovi

✖ That's about it

**Plataforma:**  
PC, PS3, Wii U, Xbox 360

**Razvojni tim:**  
Terminal Reality

**Izdavač:**  
**Activision**

**Web:**  
[www.thewalkingdeadsurvivalinstinct.com](http://www.thewalkingdeadsurvivalinstinct.com)

**Cena:**  
Previše, koliko god da je

## Preporučena konfiguracija:

**OS: Windows 7**  
**CPU: Core 2 Quad**  
**RAM: 4GB**  
**HDD: 8GB**  
**Grafika: GeForce 460 1GB**



Igru ustupio  
COMPUTERLAND





predstavio nikakav gameplay, samo njegove fragmente, ali je njihova priča bila zaista ubedljiva kao i žar sa kojom su igru prezentovali. Nažalost, ništa od toga nije na kraju preneseno u finalno izdanje igre.

U igri kontrolirate trenutno verovatno najpopularnijeg lika, Derila Diksona, u sledu događaja koji prethode dešavanjima u televizijskoj seriji. Period u kojem je Rik bio u komi i kada je većina ljudi postala armija nemrtvih upravo je onaj period kada će Deril i njegov brat Meril doživeti dramatične ali katkad i humoristične trenutke. Glumci Norman Ridus i Majkl Ruker pozajmljuju glasove likovima iz igara a Terminal Reality je odradio dosta dobar posao da prenese njihove emocije i facijalne ekspresije u igru, što je jedna od pohvalnih stvari koje možemo uputiti Survival Instinctu. Problem je što je to verovatno i jedina stvar koju kod ove igre možemo pohvaliti.

**... svojevrsnim "skriptovanim udarcem" kada na primer zarijete nož zombiju u glavu stvarate animaciju koja onemogućava druge zombije da vas napadnu.**

Okruženja u igri su linearna i dosadna, teksture deluju isprano i u potpunosti ne odgovaraju trenutku odnosno potpunom raspadu čovečanstva i zombi kataklizmi koja je započela.

Glavni problem u igri nastaje kada naletite na prvog zombija a kasnije i grupu istih. Naime, u tim trenucima se igra u potpunosti "raspada". Zombiji su ružni, ali zaista ružni, ne ružni kao "u kako su dobro ružni, baš izgledaju kao zombiji". To što su ružni takođe možda ne bi bio problem, kada bi se mahom ponašali kao zombiji. Ovi se ponašaju potpuno suludo. Ukoliko protrčite ispred njih, može se dogoditi da vas uopšte ne primete. Ukoliko ste im iza leđa i ne pravite nikakav zvuk niti "smrdite", mogu vas otkriti. Ukoliko krenete da bežite i zađete za čoška, dogodiće se da vas "zaborave".

Ili vas možda neće zaboraviti ali neće umeti da dođu do vas već će se "glaviti" u zidu na do sad potpuno nove i neotkrivene načine. Ono kada vam preti prava opasnost jeste ukoliko se nađete u većem broju zombija ali da niste u mogućnosti da "iskontrolirate situaciju". Jer kada to možete, onda ni tu nema problema. Naime, svojevrsnim "skriptovanim udarcem" kada na primer zarijete nož zombiju u glavu stvarate animaciju koja onemogućava druge zombije da vas napadnu. To znači da na taj način ubijate jednog po jednog zombija korišćenjem jednog tastera sve

**Vatrena oružja su manje više beskorisna i nemate ni nikakvu satisfakciju dok ih koristite.**

dok ih ne ubijete sve. Ili dok ne pogrešite, pa oni ubiju vas. Naslov vas inače forsira da koristite mahom hladno naoružanje, kako ne biste privukli previše nemrtvih. To ne znači da nemate pištolj ili pušku, ali su oni suviše glasni i na taj način će privući protivnike, ali pored toga - nemaju baš neku poentu. Vatrena oružja su manje više beskorisna i nemate ni nikakvu satisfakciju dok ih koristite. Stoga je ideja igre da vas natera da se šunjate okolo i da ne proizvodite zvuke, pa čak ni mirise (jer kad trčite, znojite se) ali je realizacija toliko loša da ne doprinosi osećaju uživanja.

Priča je takođe jako loša, a kada kažemo loša, posle prve polovine igre mislimo i - nepostojeća. I ne samo to, nego je razvoj karaktera takođe ostao negde u drugom planu, nema nikakvih informacija oko toga šta se sa likovima događa i kojim su oni putem krenuli, o čemu razmišljaju, imaju li neke ideje, da li se "drže" ili su srećni ili tužni, napeti ili nervozni ... Jedina svetla tačka je što sve ovo mučenje, zajedno sa svim umiranjem i ponovnim počinjanjem ne traje duže od šest do sedam sati.

Jasno je da su mnogi poželili da odigraju dobru akcionu igru u Walking Dead svetu posle dosta dobre avanturističke igre u ovom univerzumu, ali Survival Instinct nažalost nije ta igra.





1 Gb/s BANDWIDTH  
**0-20ms**  
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

**EPS**  
**1000FPS**



Authorized  
Provider

**be****grad.com**  
GAME SERVER PROVIDER

[gamer.beograd.com](http://gamer.beograd.com)  
[gamehosting@beograd.com](mailto:gamehosting@beograd.com)  
[gamer@beograd.com](mailto:gamer@beograd.com)



Autor: Aleksandar Ilić

# BioShock Infinite

## Teška recenzija

**T**u i tamo se pojavi ta neka igra koju je jako teško recenzirati iz njoj svojstvenih razloga. Nekako smo znali odavno da će BioShock Infinite biti upravo takva igra. I vidi čuda – jeste :P

Posle dosta tumbanja prošle godine i drndanja oko raznih otkaza u Irrational Gamesu i nekoliko odlaganja, BioShock Infinite je izašao. I oduševio! Ken Levin, otac Shock igara zna da napravi imerzivnu igru koja navlači igrača na svoja pravila tih nerealnih svetova. Najveći problem koji su igrači i fanovi BioShock/System Shock igara imali sa ovom igrom je očigledan plan da se ona komercijalizuje. Prva naznaka je bila kada se pojavio veoma generički omot sa glavnim likom i utokom. Onda su PR magovi 2K Gamesa uskočili opet i dali igračima da biraju alternativnu sliku za omot, pa ako imate igru u kutiji, možete okrenuti kaver i imati negeneričku verziju omota.

**... sve je jako jasno, a na igraču je da proceni do kog je on zaključka došao i da li mu se taj zaključak sviđa.**

Tada su pale i prve sumnje da je igra malo zglupljena i pada u onaj ponor "za svakoga i nikoga" kao recimo Dead Space 3. Srećom, to ništa nije tako ali tu moram da dodam da ako ste ikada igrali bilo koji Shock naslov, znate da oni nisu u biti neko drobljenje i filozofiranje u nedogled već su igre



**Platforma:**  
PC, PS3, Xbox 360

**Razvojni tim:**  
Irrational Games

**Izdavač:**  
2K Games

**Web:**  
www.bioshockinfinite.com

**Cena:**  
49.99 €

### Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Intel i5

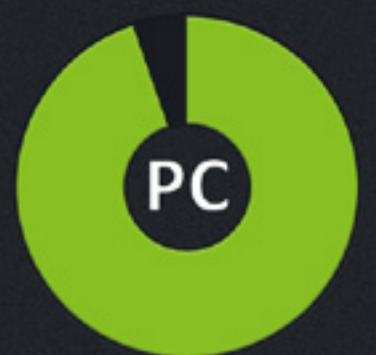
RAM: 4 GB

HDD: 20 GB

Grafika: Radeon HD 4870

100%

95



- ✓ Odličan unos u Shock serijal
- ✓ Vizuelni doživljaj
- ✓ Odličan gejmplej, kao i očekivano
- ✗ "Očekivani" trenuci
- ✗ Kontrole su mogle da budu bolje
- ✗ Tema nam nije bliska toliko

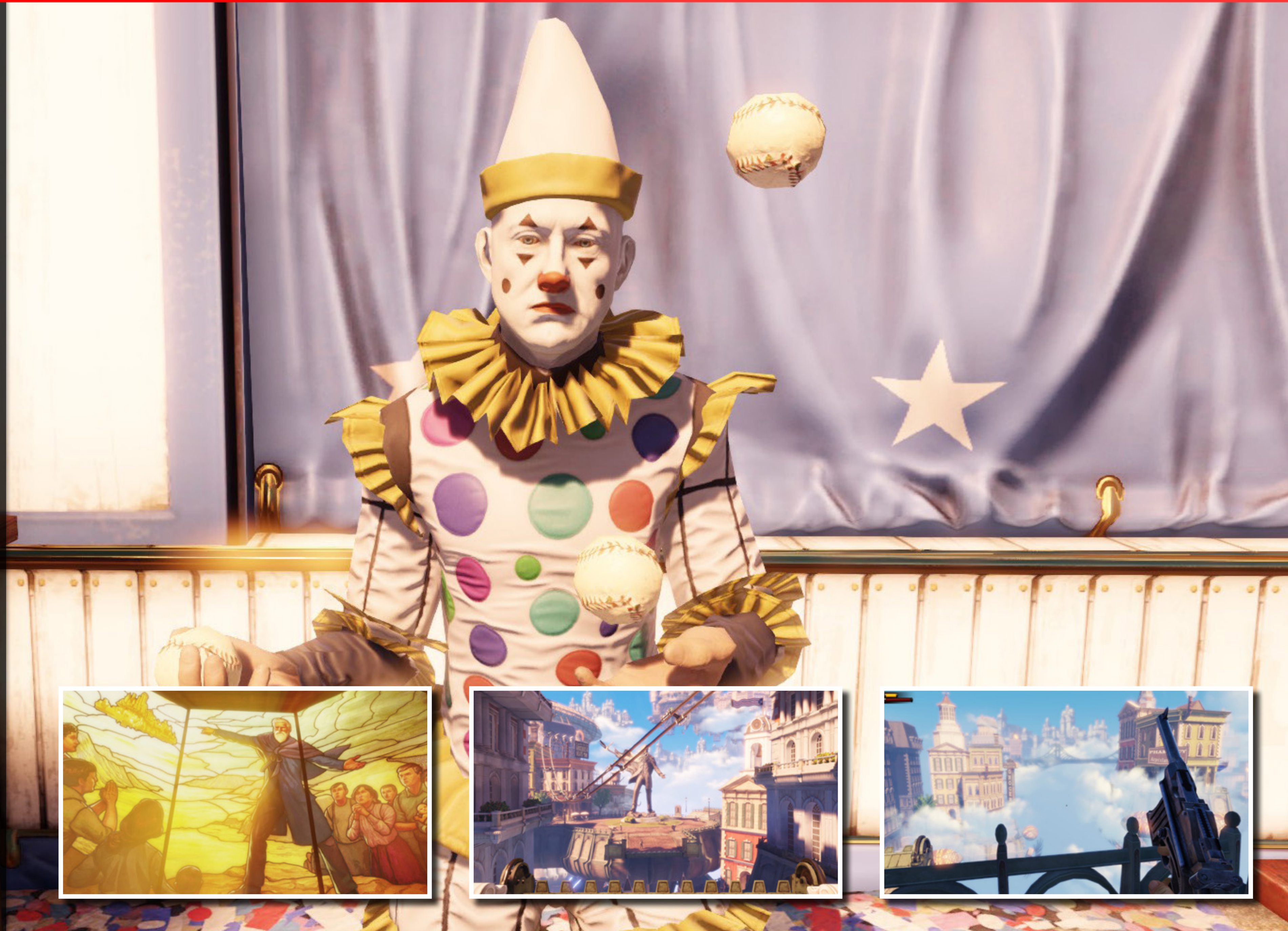


pametne u tome kako vam serviraju neke sasvim svakodnevne koncepte i percipiranje realnosti i tera vas da mislite o njima ako već niste se dotakli tih tema ranije. Nema tu nekih komplikacija, sve je jako jasno, a na igraču je da proceni do kog je on zaključka došao i da li mu se taj zaključak sviđa.

Kao i prethodne igre, ovde je prisutna ta socijalna kritika društva generalno i određenih grupacija unutar tog društva. Za razliku od prvog BioShock-a, ovde su te teme skroz suprotne od prve igre ali i dosta izraženije, uglavnom zbog toga i koje su teme u pitanju. U prvoj igri je poenta bila u tome da čovek može da se otkaci od religije, državnih gluposti i ustremi se ka napretku po svaku cenu. Onda je igra pokazala da i to, kao i svaki ekstrem i naravno – pošto su umešani ljudi, bilo oni popovi ili naučnici, sve se da iskoristiti u negativne svrhe i pretvoriti u kaos. Nekako je poruka bila – sve što čovek dotakne, ima potencijala i da ga upropasti, a pošto je autodestrukcija uvek jak prirodni poriv, to se uglavnom i desi. Individualizam i personalni napredak u kombinaciji sa naprednim mogućnostima nauke je doneo propast Rapture-u.

**... kada prvi put ušetate u Kolumbiju, osećate se kao da ste došli u sam raj, i to na nebu, bukvalno.**

U BioShock Infiniteu je isti novčić u pitanju ali druga strana. Fašizam i religija i slepo verovanje u tuđe sumanute ciljeve, ono čega se Endru Rajan upravo odrekao u prvoj igri i napravio Rapture, je ovde glavna tema. Fanatici i društvena segregacija je srž atmosfere i života na Kolumbiji. To je i vizuelno veoma efektivno prikazano u smislu da recimo u prvoj igri ste došli u Rapture kada je već sve otišlo do vrha i jasno vam je da je to društvo na ivici propasti. Ovde kada prvi put ušetate u Kolumbiju, osećate se kao da ste došli u sam raj, i to na nebu, bukvalno. Sve je prelepo, veselo, ljudi se zabavljaju, deca se igraju ali iza sve te lepote se naravno kriju zle namere, loši i iskvareni ljudi, a i vi sa njima.





I u tim konceptima se odlično ogleda cela postava ovih Shock igara. Nisu one nešto nečuvane ali su jako efektivne u onome što žele da kažu i pokažu.

Kada smo to rekli, malo i da se bacimo na samu igru. Vi ste Buker DeVit, bivši Pinkerton agent (kada nešto treba da se "sredi", oni su ljudi za vas) i bivši pripadnik vojnih snaga tadašnje Amerike. Naravno, u međuvremenu, Buker je postao privatni detektiv i njegova nova misija je da ode u mistični grad na nebu – Kolumbiju i pronađe devojku po imenu Elizabet. Pošto je kockar, uspešno izvršenje tog zadatka će mu izbrisati sve kockarske dugove. Zvuči dosta klišeizirano i prvih par sati stvarno deluje tako. Srećom, stvari postaju sve nepredvidivije i zanimljivije kada naletite na Elizabet.

---

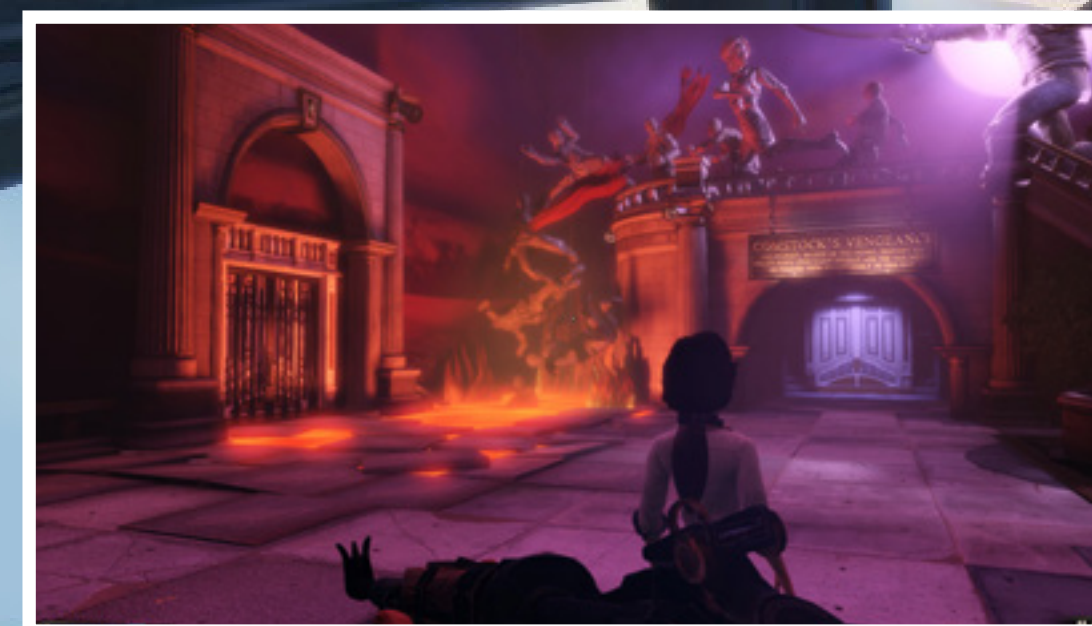
**Pored standardnog naoružanja, imate i specijalne sposobnosti iliti Vigors. Sličan koncept kao i tonici i ADAM u BioShock igrama pre ove.**

---

Ona tu postaje vaš kompanjon i pomaže vam na načine na koje samo ona ume. I odmah ću reći da je Elizabet u BioShock Infinite najverovatnije najbolji NPC kompanjon u bilo kojoj igri koju sam ikada igrao. U startu vam igra kaže da kada uletite u škripac, ne brinete za nju, ume ona da se snađe i spasavate svoje dupe prvenstveno. I tako upravo i jeste. Ona će vam dobacivati razne ajteme, health, municiju, pare i ostalo, a pride će vam skretati pažnju na predmete koje propustite da pokupite. I naravno, vodićete veoma interesantne razgovore usput.

Kada smo kod predmeta i skupljanja, auh braćo i sestre, toga ima mnogo. MNO-GO! Ako ste onaj tip ljudi koji mora sve da skupi i pregleda, ovo će biti baš izazov za vas. Kliktanje po svemu i svuda i po milion stolova, fioka i ormarića će vam oduzeti dosta vremena. Srećom, isplati se.

Pored standardnog naoružanja, imate i specijalne sposobnosti iliti Vigors. Sličan koncept kao i tonici i ADAM u BioShock igrama pre ove. Oni vam daju razne moći. Pa tako







možete bacati protivnike Jedi-Style ili možda moje omiljeno, zasuti ih jatom vrana koje ih izmuče za sve pare. A te pare vam trebaju, jer njima poboljšavate oružja i sposobnosti na aparatima koji služe upravo za to. Ceo taj fazon je jako zabavan ali nije neki novitet sem što imate realno dosta opcija i malo menadžmenta oko svih tih detalja.

---

**... posle nekog vremena skapirate da se igra ipak dešava u 1912-oj i da je rasizam na previsokom nivou.**

---

To je sve tu i to sve radi kako treba. Kontrole su malo onako, nisu baš najsvilenije ali mogu da se dotvikuju uz malo prćkanja po .ini fajlovima, a očekujemo i da će neki skoriji apdejt to srediti. No, da se vratimo mi na priču. Pored toga što stižete na Kolumbiju, već u startu saznajete gde se nalazite i da je glavni negativac u celoj priči Prorok Komstok. On je alfa i omega Kolumbije, vladar i njega svi obožavaju, bar na prvi pogled. Naravno, posle nekog vremena skapirate da se igra ipak dešava u 1912-oj i da je rasizam na previsokom nivou. Crnci su niža rasa, mešanje bilo kakve vrste je zabranjeno i sve najgore što ste ikada čuli i čitali o rasizmu sa početka dvadestog veka u SAD, ovde je prisutno odmah ispod površine. Sve to je protkano perverziziranim interpretacijama istorije i njenih bitnih ličnosti iz ugla Komstoka.

Tu u priču ulazi i VOX pokret vođen nadrkanom godpođicom Ficroj. Ta organizacija je proglašena teroristima i vodi se bitka između hordi proroka Komstoka i VOX-a. Vi ste naravno uhvaćeni u procep te dve frakcije i nije vam u interesu da se mešate već vam je cilj samo da se sa Elizabet izgubite odatle što pre. Nažalost, sudbina ne pita vas za smernice.

---

**Svet Kolumbije se svakim satom čini sve većim i beskrajnijim.**

---

I tako nekako sve to ide i tu bar nama kao žiteljima Evrope i Balkana, je jasno šta se dešava ali nekako ne možemo da

se baš povežemo totalno sa pričom. Nekako zamislite da su zlikovci u ovoj igri ekstremna verzija republikanske partije SAD. Jasno vam je, ali vas ne tangira toliko. Srećom pa je dobra igra i svejedno ćete imati posla i mozganja na pretek da ne obraćate pažnju na to toliko. I time - ne morite se što vam venama ne teče krv beloglavog orla dok vam srce ne pokrivaju crvene i bele pruge pa ne možete da se stopite sa pričom iz prvog lica nacionalizma prosečnog Amerikanca. Da ne pominjem što nije uopšte tako linearno iskustvo i čekaju vas mnoga iznenađenja, što narativna, što iz samog gejmplaja.

Svet Kolumbije se svakim satom čini sve većim i beskrajnijim. Tako da gledajte da pokupite što više možete u prolazu jer vraćanje nije baš tako brzo i lako. Hajpovani skajlajnovi su tu ali generalno nisu od velike pomoći ako morate da se vratite daleko unazad kroz igru. I još tu dodati da ih nema baš na svakom mestu i čošku, a kad ima, uglavnom se vrte oko par okolnih zgrada i ne dalje. Tako da svet Kolumbije i nije tako baš otvoren kao što je najavljeno. Jeste u teoriji, ali nije lako i brzo prelaženje sa jednog na drugi kraj u praksi. Mape nema, u stvari ima u samoj igri, na određenim mestima ali nisu od neke precizne-orijentacione pomoći. Pa i samo vrzmanje po letećem gradu nije baš toliko lako. Opet, u tome je i neki čar – u istraživanju.

---

**Za razliku od Rapture-a, ovde nećete baš imati toliko bizarnih neprijatelja iako oni to možda u biti jesu...**

---

Igra nije nešto specijalno zahtevna tako da će i starije mašine moći da je poteraju na medium sasvim ok uz možda mestimični pad frejmrejtta. Mada bi idealno bilo da imate što bolji komp jer Kolumbija i atmosfera su jako upečatljivi i sve izgleda jako lepo pa je džekpot ako možete da uživate u svim detaljima na high.

O audio komponenti igre ne vredi raspravljati, sve je na mestu, sve valja. Doduše, jedan element, prisutan od

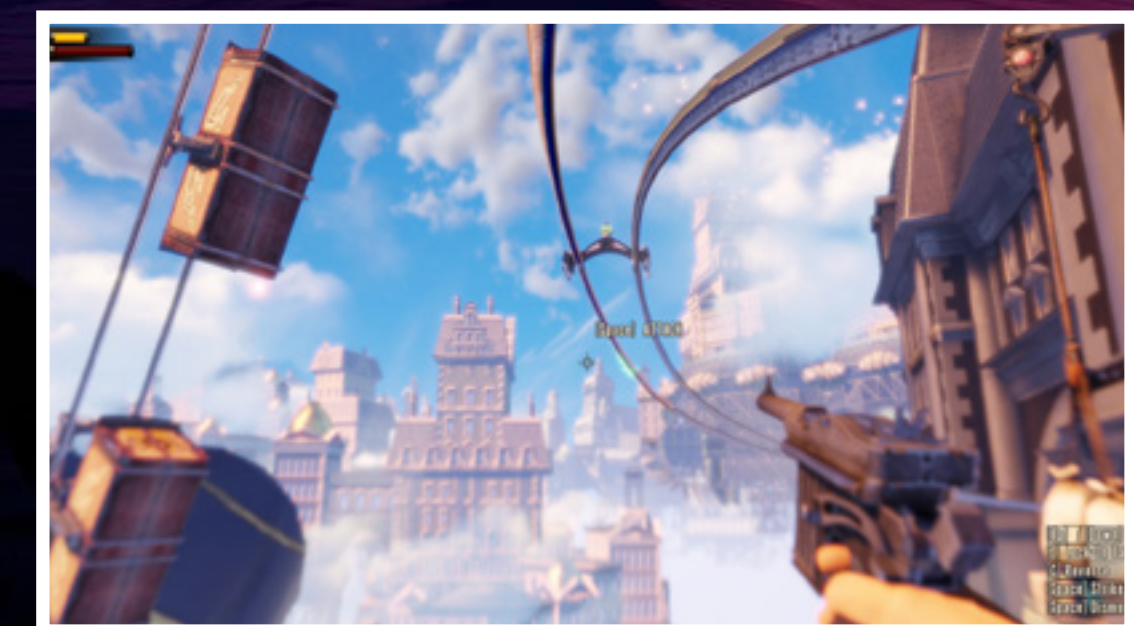
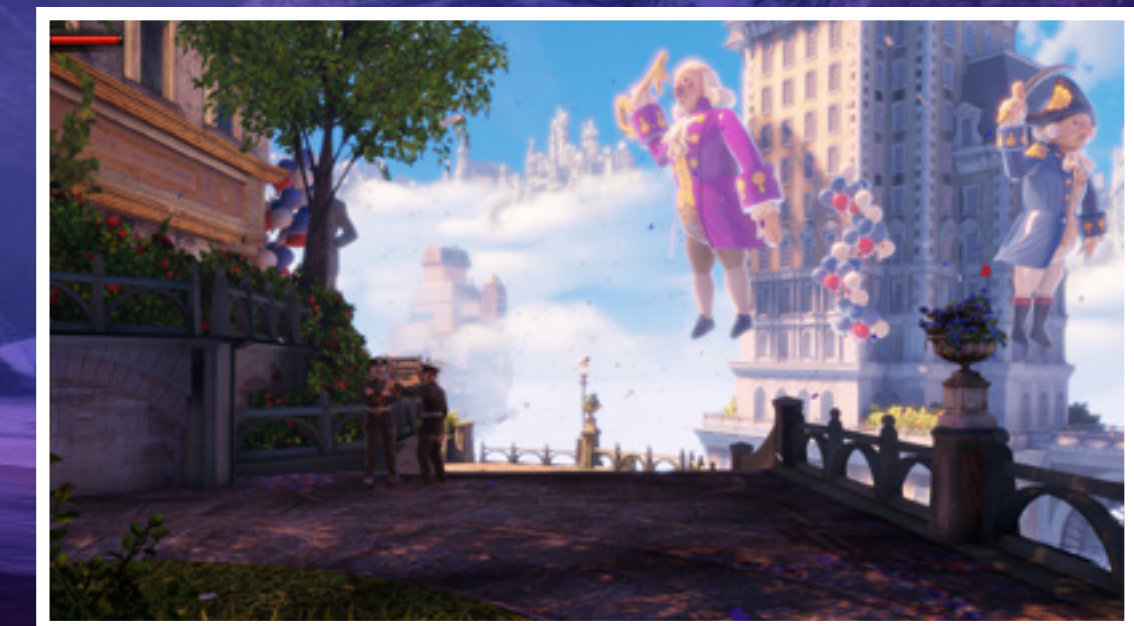


System Shocka pa na ovamo je i dalje tu, audio logovi. Ovde oni nekako igraju ulogu pojašnjavanja sveta i individua, kao i uvek, ali konkretno u ovoj igri su nekako manje bitni. Ili je to možda do mene jer sam već video to dosta i previše puta da mi bude bitno. I ima tih delova generalno u ovoj igri koji su malo u "već viđeno" fazonu. Ne smeta naravno ali utiče na ukupan doživljaj.

I eto, sad sam nekako zaboravio malopre da pomenem i sa kakvim nedaćama i neprijateljima ćete se susretati kroz igru. Pa digresija i fokus na to sada. Za razliku od Rapture-a, ovde nećete baš imati toliko bizarnih neprijatelja iako oni to možda u biti jesu, ipak se ne vidi na prvu loptu. Pored standardnih organa reda i zakona Kolumbije, tu su i specijalne trupe ali i fanatični građani koji vas smatraju bukvalnim antihristom. I to je sve ok, ali nekako su u celoj priči najzanimljiviji Handyman i robotski Džordž Vašington. Robotski Vašington je nekako upravo to – robotski Džordž Vašington sa gatlingom. Nije baš neki izazov ako dobro ciljate i imate pravo oružje. Ali ovako sa aspekta bizarnog je zanimljiv lik. Ali zato Handyman, iako krajnje dosadan lik na prvi pogled nekako u kombinaciji da je to ipak čovek u kibernetičkom telu i da je sam po sebi bizarna kreatura čini ga mnogo zanimljivijim protivnikom. Pogotovo ako slušate šta priča dok pokušava da vas smoždi. Inače je malo žilaviji od Vašingtona. Naravno, tu je i Songbird, taj vaš hajpovani arhineprijatelj i čuvar Elizabet. Ali taj deo priče ću ostaviti da sami otkrijete kroz igru.

**Ako ste prekaljeni Biošoklija, biće vam super, ako igrate ovu igru kao prvi Shock naslov, biće vam spektakularno.**

BioShock Infinite nije najbolja igra ikada, nije 10/10 i 100/100. To bi bilo apsurdno i nerealno ali je zato jedna od najboljih igara poslednjih godina. Samo kada rastavite sve na neke ključne elemente, to je već jasno – ima dobru priču, ima zanimljive likove, ima fascinantan svet i okruženje, akcija je i više nego na nivou, poseduje i nepoznatu aromu suludog i bizarnog, lepu grafiku, dobar gejmplaj. Stvarno se malo

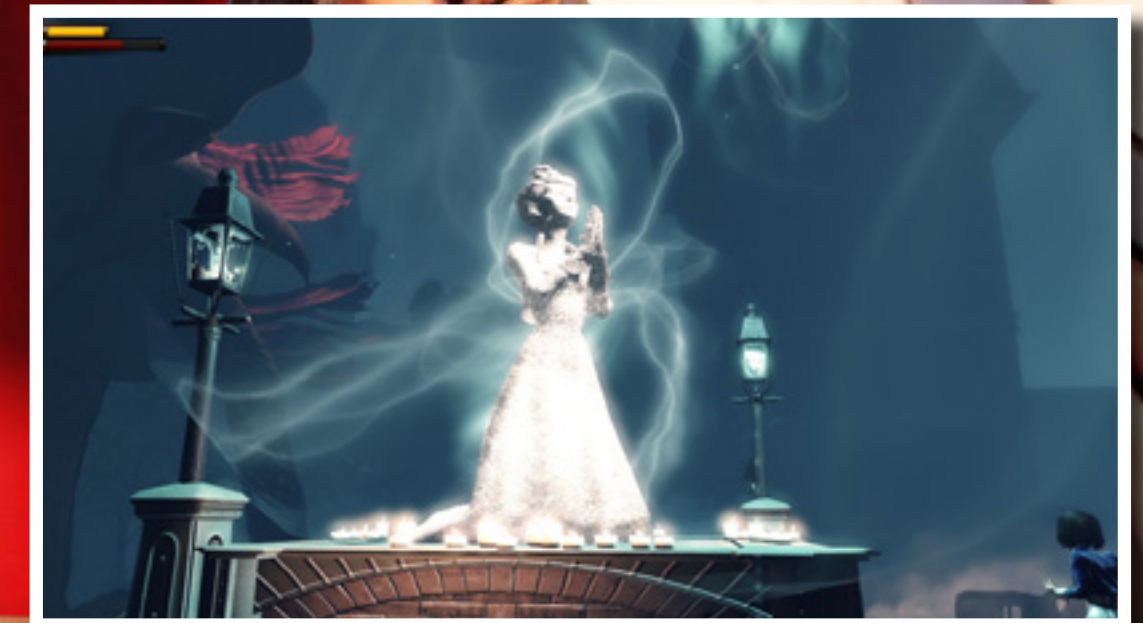




stvari može prebaciti u vezi igre, a da su negativne prirode. Ako ste prekaljeni Biošoklija, biće vam super, ako igrate ovu igru kao prvi Shock naslov, biće vam spektakularno.

Da, u početku je tempo igre malo nejasan i spor ali istrajte. Nebitno u kom ste fazonu, ako volite video igre, obavezno probajte BioShock Infinite. Da li ćete to uraditi danas, sutra ili za godinu dana, nije bitno ali je obavezno dodajte u vašu "To Do/To Play Before Die" listu. Imajte na umu da je ovo ipak zeznuto za recenzirati, a da vam ne napravim spoilere. Problem je što ima toliko sitnih detalja i nekih veoma ključnih stvari koje sam svesno odlučio da izostavim ovde u tekstu jer ako planirate da igrate ovo, a trebalo bi, dao bih vam neke nagoveštaje do kojih bi morali ipak sami da dođete. Neko će promašiti neke bitne detalje, neko ne. Neki će od vas pohvatati tih par detalja i imaće neku formu šta se dešava i određena predviđanja. Neki će ubosti dobrom intuicijom u sredinu neke misterije ove igre, mnogo ranije nego što ona to planira da vam otkrije, drugi će omašiti. Ali ni to nije bitno. Bitno je da ćete te neke nepomenute delove i segmente igre morati sami da dokučite, pa ćemo onda ] detaljnije i sa spoilerima da diskutujemo neki drugi put, u nekom drugom broju. Audio logove sam pomenuo kao već viđeno i kao ustajalu praksu ali vam to mogu bar posavetovati da ih uprkos tome - skupljate što više i preslušate ako iole želite da vam neke stvari budu jasnije u poslednjoj četvrtini igre.

Realnost je da BioShock Infinite briljira. Ima par neispeglanih i nedorečenih problema koje ne smem trenutno da dotaknem iz razloga navedenih iznad. Pa ću samo dodati da je ocena 95 sasvim adekvatna iako možda nije realna u smislu da uvek ima mana i problema. Ideja i trud i kvalitet uloženi u ovo su evidentni i jedini problem je što bi, a smešno je, ova igra najverovatnije dobila 99 ocenu da su u Irrationalu odvojili još bar 6 meseci do godinu dana za najfinije moguće poliranje. Ovako je dobro ali ima nekih ključnih elemenata koji vape za boljom razradom. Možda jednog dana ugledamo Director's Cut, možda i ne... ali bilo kako bilo, odlična igra.





Autor: Petar Starović

# GOD OF WAR: ASCENSION

## Kratos filozof

**D**ok i dalje pričamo o najavi PlayStation 4 kojeg nismo imali prilike da vidimo, Sony je izbacio najnoviji deo GoW serijala pod imenom Ascension. Trebalo im je neko vreme da najnoviji nastavak ugleda svetlost dana, ali konačno je tu.

**... nasilje i borbe, i dalje je u tu u punom svom svetlu.**

U pitanju je jedna igra sa sjajnom grafikom i dizajnom. Posедуje izuzetan nivo detalja, fantastične animacije, okruženja koja su modelirana „na nivou“ i nekada skoro pa nerealna. Grafika je vrhunska, boje, senčenje ... sve kako treba. Međutim, čini se da sam globalni dizajn igre nije baš kvalitetan kao što je bio u prošlosti. Audio je odličan, zvuci borbi možda i bolji nego ikada. Muzička podloga takođe dobra uz odabir numera od laganih do brzih deonica, sve u skladu sa situacijom. Naravno, ono što vas verovatno najviše interesuje, nasilje i borbe, i dalje je u tu u punom svom svetlu. Sve to ponekada izgleda i pomalo groteskno a definitivno će izazvati šok kod onih koji nisu upoznati sa GoW serijalom. Protivnici koji izgledaju potpuno suludo, krv na sve strane, sjajna oružja i borbe koje ne znaju za kraj.

**... Kratos više nije tako ljut i nervozan, željan da ubija. Sad je donekle smireniji, često ulazi u filozofske i psihološke analize i tripove.**



**Platforma:**  
PS3

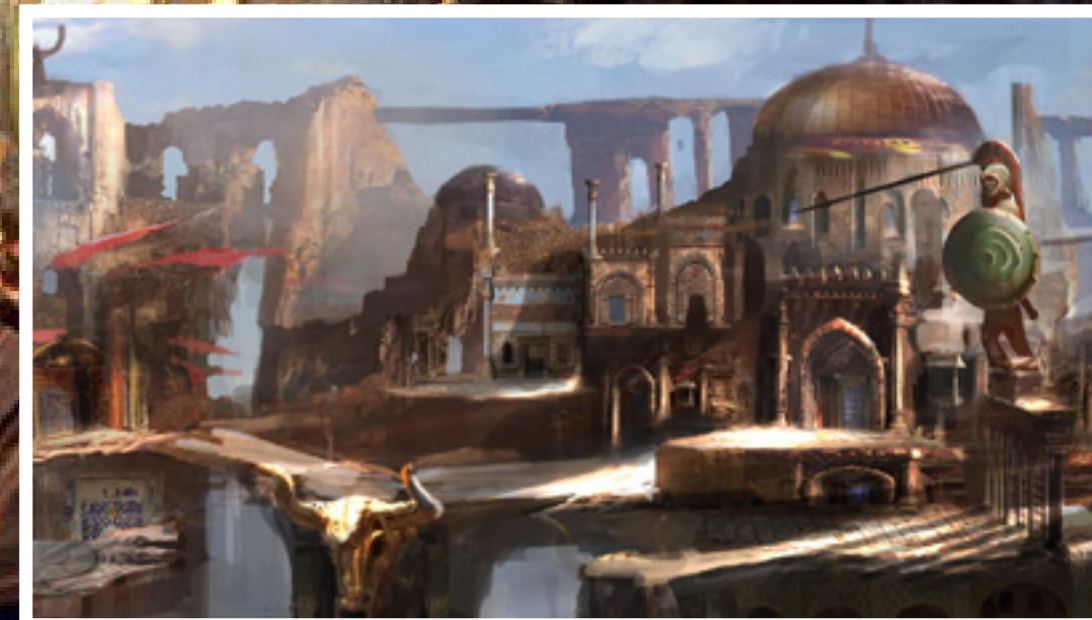
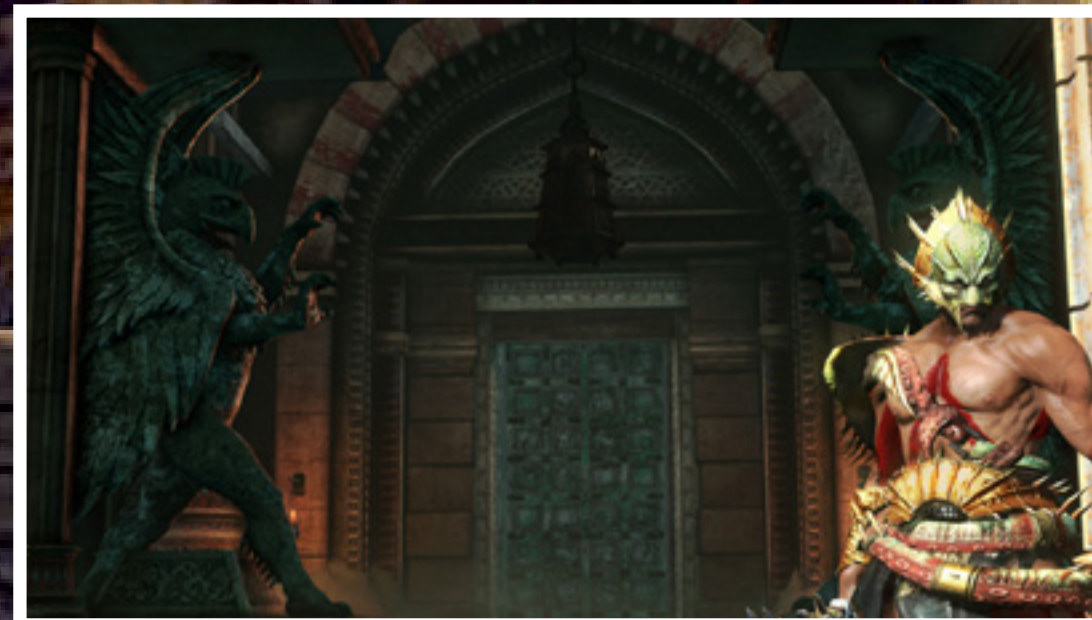
**Razvojni tim:**  
SCE Santa Monica

**Izdavač:**  
Sony Computer Entertainment

**Web:**  
www.godofwar.com

**Cena:**  
59.99€





Sav ovaj uvod nije napravljen slučajno, naravno. Nije on tu da biste se vi zapitali "pa što nam ovaj sve to priča, samo neka kaže da je igra vrh i da je pikamo". Ah ne. Glavni problem o kojem možemo da govorimo kod novog God of War-a jeste promena karaktera Kratosa. U prethodnim delovima, nije bilo mnogo nauke. Kratos je hardcore baja koji šiba sve okolo što mu se nađe na putu jer je ljut, pun gneva, bez ikakve samilosti i želje da nekoga nešto sasluša. Njegova unutrašnja vatra tera ga na dalje ubijanje i želju za osvetom. Ascension nije takav. U njemu Kratos više nije tako ljut i nervozan, željan da ubija. Sad je donekle smireniji, često ulazi u filozofske i psihološke analize i tripove. Ovo nekada može da bude i dobra stvar, ali u ovom konkretnom slučaju definitivno nije, posebno kada je kompletan identitet osobe izgrađen na jednoj premisi, jednom setu emocija i jednom mentalnom sklopu. I kada to oduzmete Kratosu, onda se i postavlja pitanje, zbog čega on ubija sve te ljude, čemu sve to nasilje, eh, avaj!

Borba je dobra, kontrole lepo reaguju na sve vaše zahteve i igra nudi jako puno krvave zabave. Kao i u prethodnim delovima ili kao kada biste sastavili zajedno sve Mortal Kombat fatality-je, na sve strane lete glave, otkidaju se ruke, pucaju kičme, prskaju lobanje, sve ono što bi vaši roditelji želeli da vide u jednoj video igri koju igra njihovo dete. Jedan od noviteta u borbama jeste elementalna šteta, odnosno mogućnost da Kratos svoje oružje "oplemeni" nekim od osnovnih elemenata - vatrom, ledom, munjama i demonskom snagom. Struja naravno udara protivnike, vatra ih pali, led usporava dok su demonske moći ujedno i najjače. Novitet je i mogućnost da pokupite oružje od nekog od protivnika, pa na taj način koristite sekundarno naoružanje koje ste možda do sad oduvek voleli da imate, ali Kratos jednostavno nije umeo da ga pokupi sa zemlje, u nekoj od prethodnih igara.

**Jedini mod vredan pomena je "Trial of Gods" u kojem sa saigračem pokušavate da eliminišete talase i talase protivnika...**



Po prvi put u serijalu, logičke zagonetke predstavljaju jedan od dominantnijih delova igre. Do sada su služile samo kao odmor od besomučnog ubijanja, ali sada imaju znatno veću ulogu. Zagonetke na kasnijim nivoima nisu nimalo naivne, zahtevaju od igrača mozganje i katkad vam mogu napraviti problem, ukoliko niste koncentrisani.

I onda dolazi multiplayer. Nećemo gubiti puno reči na ovaj segment jer je potpuno očekivan i ne donosi ništa specijalno. Em su borbe sporije nego u singleplayeru, em nema teorije da ovladate svim komandama da bi borbe bile makar nalik nekoj tabačini, već se sve svodi na besomučno lupanje po tasterima. Jedini mod vredan pomena je "Trial of Gods" u kojem sa saigračem pokušavate da eliminišete talase i talase protivnika koji su sve jači i jači. Ukoliko budete uspešni, dobijate iskustvene poene koje potom koristite za otključavanje kojekakvih dodataka i mogućnosti. Ali ni tu nema ničega novog.

God of War: Ascension je još jedan dobar dodatak u God of War franšizi. Nudi jako veliki broj noviteta ali ujedno i pati od toga što su prethodni delovi tako dobri i granica je postavljena jako visoko. Jednostavno, nije lako održati nivo i doneti podjednako kvalitetan deo igra kao prethodni, koji je bio sjajan. Pa ipak, ukoliko volite ovaj vid igara, nećete imati puno izbora, a i kada biste ga imali, novi God of War bi svakako trebalo da igrate, jer i dalje važi za jednu od najboljih igara u žanru.





Autor: Bogdan Diklić

# SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Drugi deo proseka

95%

55

PC

✓ Ponašanje projektila

✗ Sve ostalo

**Platforma:**

PC, PS3, X360

**Razvojni tim:**

City Interactive

**Izdavač:**

City Interactive

**Web:**

www.sniperghostwarrior.com

**Cena:**

29.99€

**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7

CPU: Core 2 Quad

RAM: 2GB

HDD: 8GB

Grafika: GeoFrc 460 ili novija



**U**koliko niste fan video igara, onda ste zasigurno za Sniper 2 čuli kada se pre nešto više od mesec dana pojavila vest u većini domaćih medija kako se uskoro pojavljuje igra u kojoj možete da ubijate snajperom ljude u Sarajevu. Da, to je Sniper 2 Ghost Warrior.

**Nade su pomalo skočile kada je City polovinom prošle godine objavio da se Ghost Warrior 2 neće pojaviti u avgustu već tokom oktobra.**

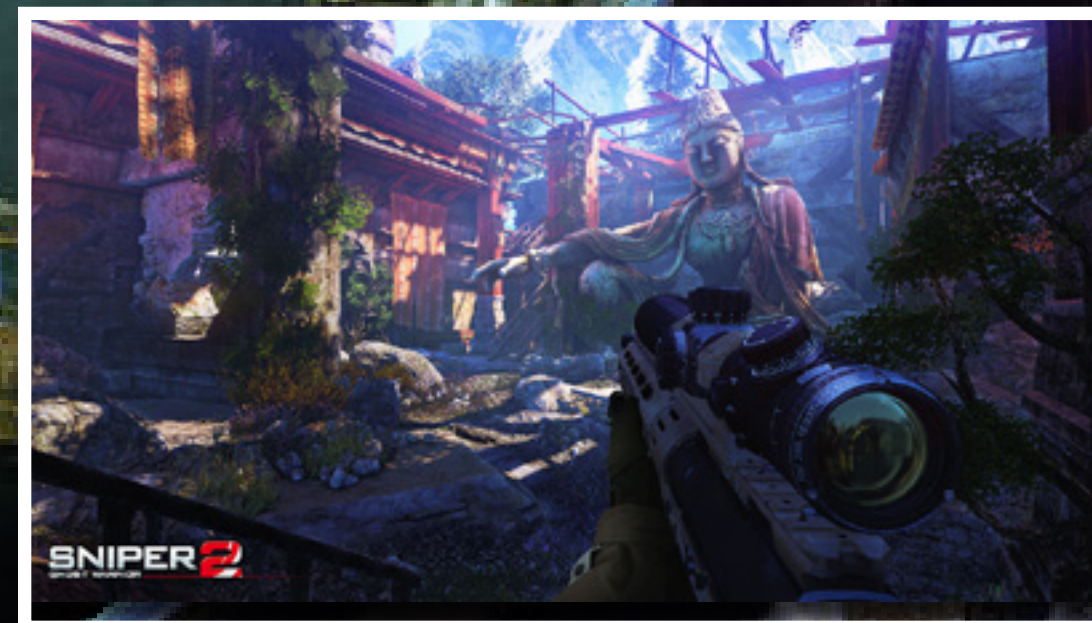
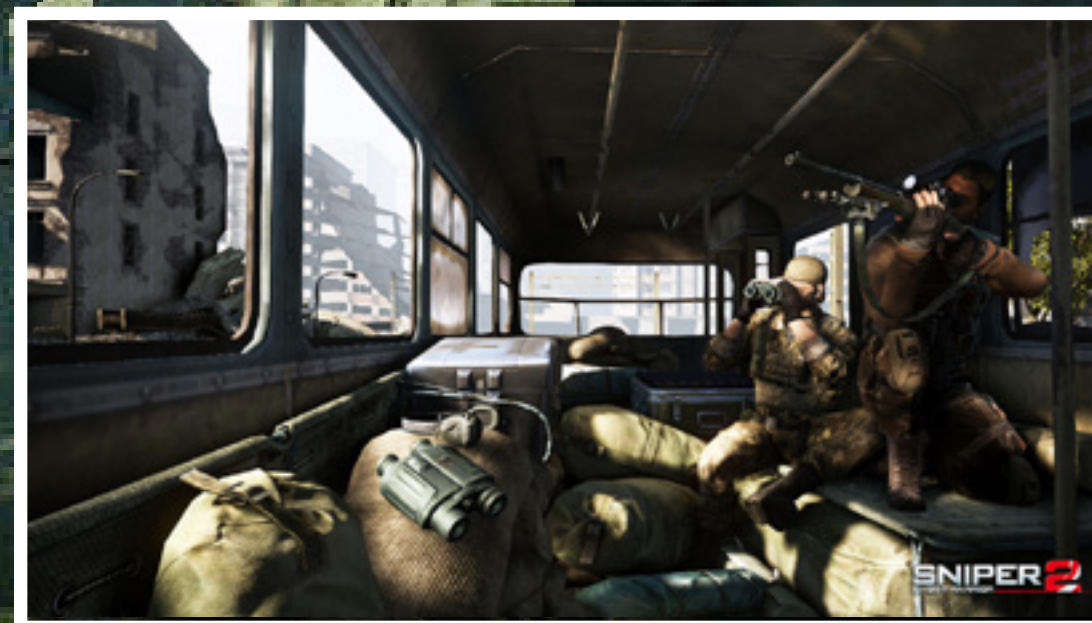
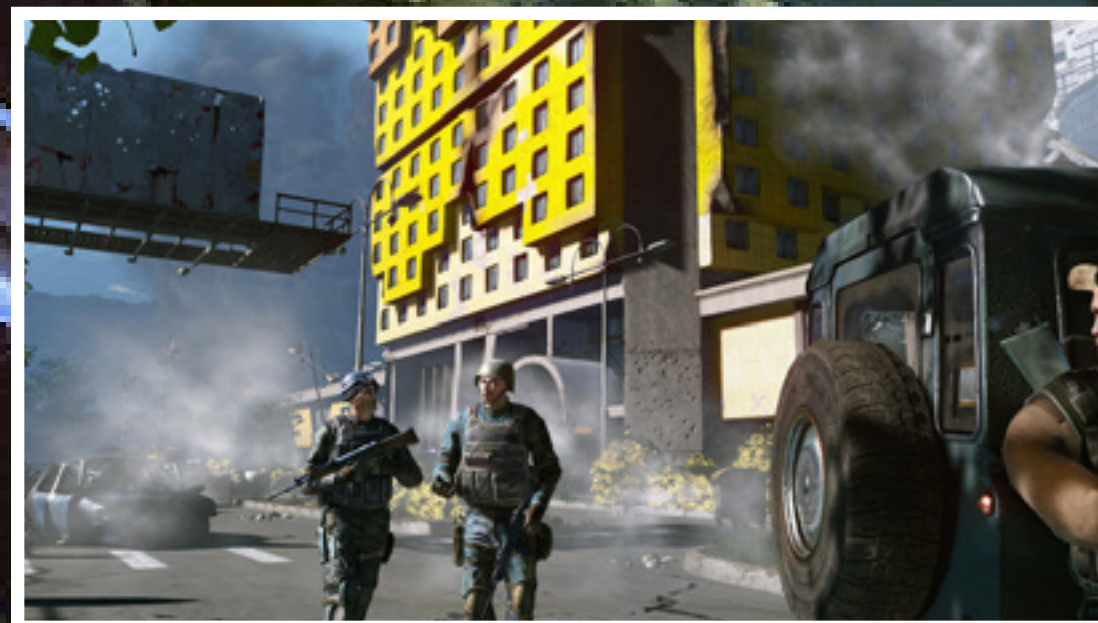
Za one koji ipak nešto više prate gaming industriju, Ghost Warrior je nastavak polu-uspešnog izdanja City Interactivea istog imena koji se pojavio pre skoro 3 godine. Ono što možemo sa sigurnošću reći jeste da City interactive održava nivo, pošto je i dvojka - prosek. Nade su pomalo skočile kada je City polovinom prošle godine objavio da se Ghost Warrior 2 neće pojaviti u avgustu već tokom oktobra. Potom je pomeren za januar pa konačno za mart. Međutim, ostaje nejasno zbog čega su programeri toliko pomerili igru koja na kraju izgleda kao našminkani prvi deo. CryEngine 3 je iskorišćen do minimuma (nije greška) pa se nadamo da su makar engine dobili besplatno ili po ortačkoj liniji.

**Okršaji više igrača su možda i lošiji nego susreti za jednog...**



Misije za jednog igrača su previše linearne i ne pružaju nikakav osećaj uzbuđenja niti zabave. Možda je to zapravo namerna kazna za sve koji vole da se uštećaju i snajpuju ljude iz daljine, kako bi ih odvratila od te "loše navike". Tračak originalnosti ogleda se pre svega u ponašanju ispaljenog metka koji uzima u obzir vremenske prilike, vetar pa čak i prirodni pad tj. parabolu prilikom ispaljivanja projektila. Pored snajpera, logičnog naoružanja protivnike ćete "rešavati" i prsa u prsa, korišćenjem hladnog naoružanja. Sve to, kako bi glavni junak, Private Security Consultant Captain (lol) Cole Anderson ubijao neprijatelje tako tiho, da ga niko ne čuje. I čak i ukoliko uspete da naterate sebe da odigrate sve misije do kraja, neće to trajati predugo, jer je singleplayer iskustvo neverovatno kratko. Tada se javlja nova nada - "Super, možda su se okrenuli multiplayer aspektu pa singleplayer služi samo za "zagrevanje". Nažalost, to nije slučaj.

Okršaji više igrača su možda i lošiji nego susreti za jednog, ne pružaju nikakvo zadovoljstvo i postaju naporni već posle dve-tri odigrane misije. Tako da, nemojte da gubite vreme na Sniper 2, postoje mnogo bolje igre kojima treba da poklonite dragocene sate svog života.





*Spremite se za leto na vreme,  
kupite zimi, kad su cene niske!*





Autor: Bogdan Diklić

# RESIDENT EVIL 6 - PC

**Ona igra sa žirafom na coveru!**

90%

69

PC

- ✓ Skoro kao neki treš akcioni film
- ✓ Super grafika
- ✗ Nema horora
- ✗ Nije ni Resident Evil

**Platforma:**

PC (Xbox i PS3 se pojavile u oktobru 2013)

**Razvojni tim:**

Capcom

**Izdavač:**

Capcom

**Web:**[www.residentevi.com/6/](http://www.residentevi.com/6/)**Cena:**

29.99€

**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7

CPU: Core i5

RAM: 4GB

HDD: 20GB

Grafika: Radeon 6870



N e treba puno trošiti reči na pojašnjenje Resident Evil-a. U pitanju je jedan od rodonačelnika horor-akcionih video igara, simbol svega što zombi priča predstavlja i sinonim za ono što će kasnije pokušati da iskopiraju mnogi, što u svetu filma što u svetu igara. Ideju su uspešno iskoristili i za Dead Space, Alan Wakea i mnoge druge igre. Nažalost, nakon četvrtog dela serijala, stvari su počele pomalo da se raspadaju za Resident Evil, tako da je sve ostalo upravo na - starim lovorikama. Direktni uvod I "poruka u facu" sledi zbog toga što ste verovatno ispratili naš tekst oko Resident Evil 6 kada se u oktobru pojavio za konzole. Mišljenje nam se nije promenilo u verziji za PC, pa ćemo nešto kraće obrađivati temu ovog naslova.

**... Resident Evil 6 nije horor akcija i zapravo nema u sebi niti jedan od ključnih elemenata...**

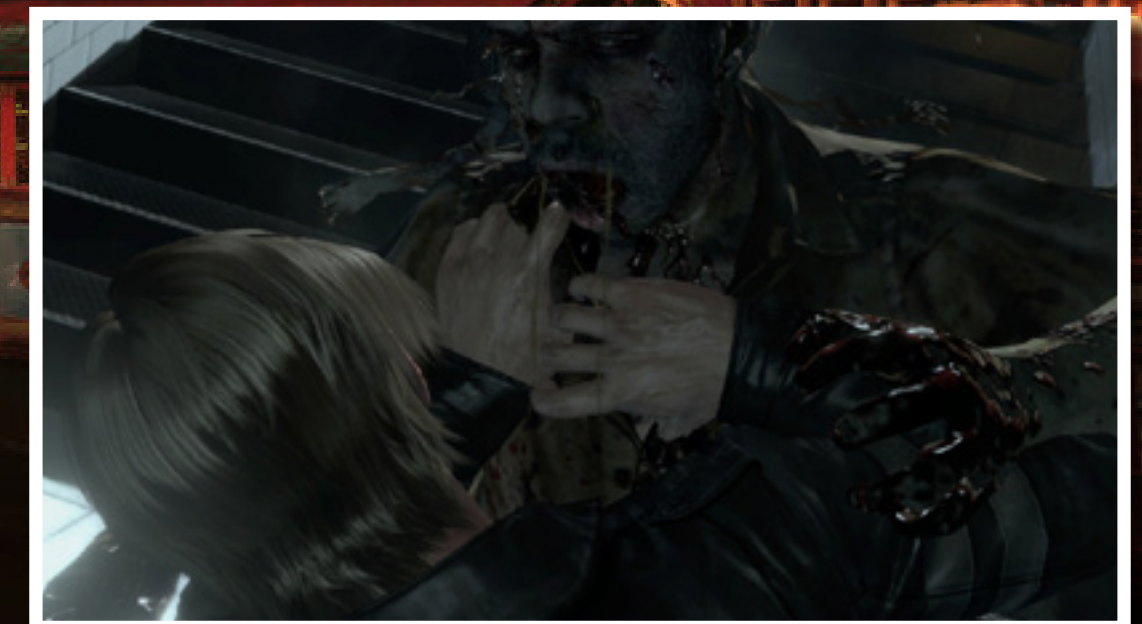
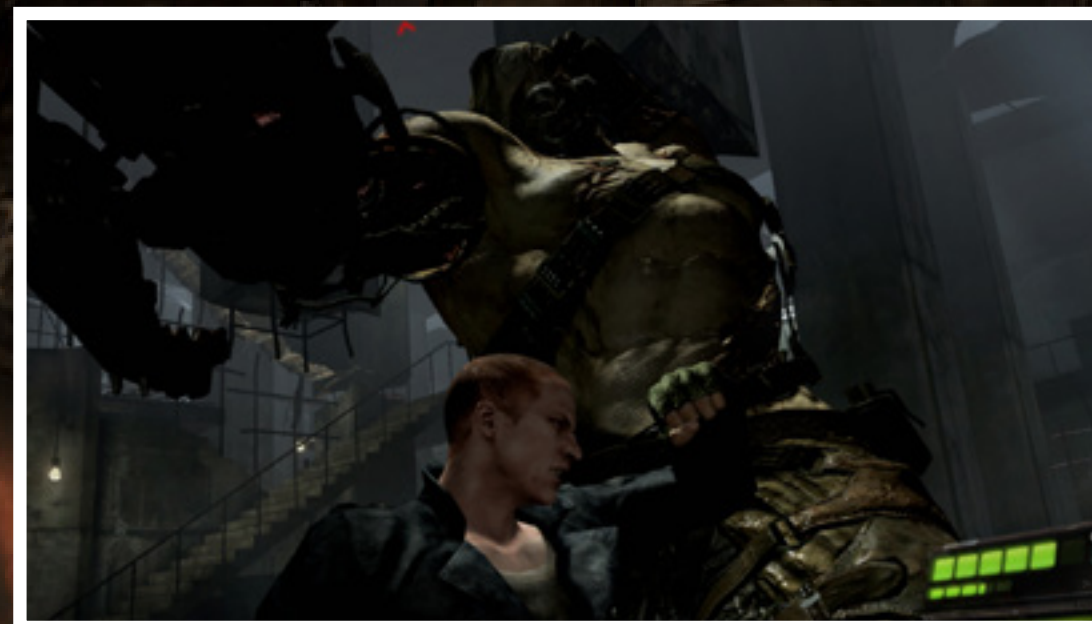
Nakon dobrog četvrtog i katastrofalnog petog dela, pojavio se i šesti deo Resident Evila. Ono što ljudi svakako nisu očekivali to je da će u Capcomu odlučiti da urade nešto neočekivano - da Resident Evil odmaknu još dalje od horor akcione igre i prebace je u nešto što bi bila "samo" akciona igra. Kritke upućene veziji za konzole naravno stoje i kod varijante za PC - Resident Evil 6 nije horor akcija i zapravo nema u sebi niti jedan od ključnih elemenata koji su krasili prethodnike - možete da trčite i pucate, možete da

izbegavate protivničke projekte, logičkih zavrzlama skoro da i nema i još su pritom jednostavne, PDA vam govori tačno gde treba da idete i zaista vam nikada neće zafaliti municije. Prvi problem na koji ćete naići jesu kontrole, koje nisu nimalo dobre kao što bi trebalo da budu. Pucanje nije tako osetljivo kao što bi trebalo da bude, sistem zaklona i izbegavanja projektila je pomalo spor, kretanje kroz menije je ubistveno loše i to je samo početak. Što se tiče igračkog iskustva sa saborcima, ni ono nije ništa bolje. Većina stvari zasniva se na kooperativnoj igri, i iako su kompjuterski vođeni likovi svakako bolji nego u prethodnim delovima, i dalje tu nema onog pravog uživanja kojeg bi trebalo da bude. Skoro pa da se ponašaju kao zombiji u vašim redovima.

**Najcrnje ili možda najsvetlije (?) od svega je što ovaj mish-mash koječega zapravo na neki čudan način - funkcioniše.**

Tu nije kraj problemima. Interakcija sa nekim predmetima je moguća, sa drugima nije, ali šanse nema da provalite koji predmeti mogu da se iskoriste a koji ne, tako da to zapravo predstavlja pravu glavolomku i zagonetke koje inače u igri nedostaju. Sistem snimanja pozicije je užasan i morate da odgledate sve međuscene bez mogućnosti da ih prekinete (eto podsećanja na prvi deo). Bilo bi kul kada bi te međuscene pomagale da ispratite priču ili bile iole





zanimljive. Zapravo ne služe ničemu jer je priča jednako plitka, tako da ništa ne možete saznati niti ste nešto specijalno propustili. OK, možemo da raspravljamo o tome da u ovakvoj igri nema potrebe da postoji neka razvijena priča, i to donekle stoji, ali bi zaista pomogla kada bi bila makar jedna od retkih svetlih tačaka.

Najcrnje ili možda najsvetlije (?) od svega je što ovaj mish-mash koječega zapravo na neki čudan način - funkcioniše. U pitanju je svojevrsni treš film koji možete da volite ili skroz da mrzite. Sve je nekako na ivici užasa, a opet funkcioniše, i možda je zapravo bolje reći da se može posmatrati kao neki tinejdž horor film. Toliko je loš da je zapravo dobar ili makar zabavan.

Tu negde treba potražiti i razloge vaše odluke da li ćete igrati RE6 sada kada se pojavio za PC ili ne. Sve znate – nije horor, nema veze sa Resident Evil-om, grafika je ok i na neki suludi način može vas zabaviti. Pa vi smislite.



# GUITAR HERO

**Želite da budete rock zvezda?**

**Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?**



**Besplatna isporuka na adresu !!**  
( isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna! )

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND  
i ostvarite svoje snove!**

**065/ 41 - 54 - 954**

**guitarhero.rs  
rent@guitarhero.rs**